ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

A primeira revista dedicada exclusivamente aos videogames clássicos

O ATARI DA ATARI... NO BRASIL

Febre nas lojas e comerciais esquisitos. Tudo sobre o auge da Atari nos anos 80

YO! NOID

25 motivos para odiá-lo e apenas dois para amá-lo

PHANTASMAGORIA

Guia turístico pelos sustos mais terríveis (e cafonas)

STREET FIGHTER II

Conheça todas as versões do maior clássico dos fliperamas

SEGATA SANSHIRO

Entrevistamos o maior herói e garoto propaganda do Sega Saturn

CHRONO TRIGGER

Dossiê com finais, segredos e a trama de um RPG inesquecível

THE SIMPSONS

Todos os cenários explorados, remontados e subvertidos

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Os games de sucesso do Rei do POP

A criação de um novo segmento editorial... e a explosão de um bairro inteiro

Making Off em 15 quadros

Da inspirada concepção...

Um dia desses, jogando games velhos, tivemos uma idéia: "Hey! Vamos fazer uma revista retrô para ficarmos ricos e casar com a Grazi Massafera!".

Começamos a dar duro... foi quando lembramos que tínhamos uma revista para fazer e então fomos embora da academia.

Desenvolvemos meios pouco ortodoxos para nos conectar ao serviço. Ninguém sairia da redação antes de acabar o trabalho.

E então, 12 dias depois, tudo ficou pronto.

Para evitar demissões em massa, colocamos a culpa de tudo no Homem-Aranha e voltamos ao trabalho de consciência limpa.

Após um período de incessante trabalho, fizemos nosso primeiro lanche do mês.

Devido a urgência da fome, esquecemos ligados todos os computadores da redação... isso causou um "pequeno" problema de superaquecimento. Resultado: destruição completa e radioativa do nosso trabalho.

O nosso chefe ficou meio bravo... mas deixou para lá no dia seguinte.

Resgatamos os nossos maiores valores para conseguir forças para refazer todo a revista desde o zero.

E fomos buscar ajuda com o profissional certo para o serviço.

Algumas pessoas não acreditavam em nosso sucesso, mas um pouco de diplomacia mudou suas opiniões.

Finalmente terminamos o nosso trabalho... de novo!

E pudemos voltar para as nossas famílias.

Felizes de que, mesmo que a revista não venda um exemplar sequer, temos um Plano B.

... à dramática conclusão

Explosões nucleares à parte, seja bem-vindo à OLD!Gamer, a primeira revista nacional dedicada aos jogos clássicos. A importância do retrô nas lojas virtuais dos videogames atuais torna-se cada vez mais expressiva/lucrativa e o culto a nostalgia e ao saudosismo nunca foi tão forte quanto agora. Com isso, a OLD!Gamer (pode chamá-la de OLD!) nasceu para representar este segmento.

Aqui você terá acesso a novas reportagens sobre tudo que brilhou no passado, entrevistas inéditas com quem criou os alicerces do que sustenta as tendências atuais, perspectivas históricas sobre grandes notícias do passado que, só agora, podem ser analisadas como um todo; além de atenção as novidades relacionados ao clássico. Aqui você encontrará pedaços queridos de sua infância e juventude, tratados as vezes com seriedade, as vezes com humor; além de usar recursos gráficos e jornalísticos que não seriam possíveis nas épocas saudosas. Vamos nos divertir juntos.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Edição Nº 1 - Setembro de 2009

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766:
e-mail: araujo@europanet.com.br

Redação
Redator-chefe: Fábio Santana e Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Diagramação: Marco Souza e JJ Comunicação e Design
Revisão de Texto: Rômulo
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Amer Houchaimi, Cláudio Prandoni, Douglas Vieira, Filipe Dall Galo, Gilsomar Livramento, Marcus Garret, Nelson Alves Jr.

Internet: Rodrigo Mourão (coordenador), Rodrigo Blasco e Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade: Mauricio Dias – 11 3038-5093
Executivos de Negócios
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flávia Pinheiro e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas
Leandro Blotta, Marcos Roberto, Renata Naomi
Tráfego: Renato Peron - 11 3038-5097
Criação Publicitária: Rodrigo Barros
Assistente Criação Publicitária: João Paulo Gomes

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61)3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá: Global Media +1(650) 306-0880
Fax: +1(650) 306-0890

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e Eventos:
Aida Lima (coordenadora)

Logística: Ézio S. Vicente (Gerente) e Bruno Leite

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich,
Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado

A Revista CD-ROM Fácil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Correspondência
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3038-5040.
De 2ª à 6ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5078
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: oldgamer@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita - Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

Índice

KEN POLE DANCE MASTER

OLD! STAFF

Conheça a equipe que deu a vida pelo nascimento desta edição.

Humberto Martinez
Assim como Sargento Ibuki, sua missão foi reunir uma equipe (e explorá-los sem escrúpulos)

Fábio Santana
Consultor supremo da história dos videogames, da gramática e de coisas que poucos humanos conhecem

Amer Houchaimi
Indiscutivelmente maluco ou genial (ainda não descobrimos), é dono do humor inconfundível das legendas e reportagens

André Forte
Maior vítima da edição: escreveu sobre tudo e todos; e ainda foi obrigado a tirar seu Jaguar da caixa

Gilsomar Livramento
Primeiro espécime da nova profissão "Cartógrafo Gamer". Montou os cenários de *Moonwalker* e *The Simpsons*

Marcus Garret
O "Papa" brasileiro do Atari, resgatou fatos perdidos da era dourada em que o console brilhava muito no Brasil

Douglas Vieira
Especialista em *Chrono Trigger*, fez questão de terminar tudo de novo... e de novo... para escrever sua matéria

Marcos Souza
Achou a revista bonita? Deposite dinheiro na conta do Marcos. Ele criou o projeto gráfico e merece a grana

José Júnior
Acho a revista bonita de verdade? Deposite para o Júnior também, pois ele fez o acabamento monstro

Você quebrou o joystick em Decathlon? A culpa é dele!

GRANA PRETA

Na era do Atari e dos primeiros microcomputadores, os jogos de Crane venderam mais de 10 milhões de cópias, o que gerou um faturamento de aproximadamente 200 milhões de dólares.

Crane evoluiu o gênero plataforma e as animações de movimentação

DAVID CRANE

Criador de Pitfall, Freeway e Decathlon, David Crane fundou a Activision e levou o Atari 2600 ao seu limite e glória

Texto: Marcus "Garrettimus" Garrett

Por mais experiente que um jornalista gamer possa ser, entrevistar um ícone como David Crane faz com que o entrevistador volte a ser aquele jogador que passou a infância na selva de *Pitfall* e quebrou joysticks com *Decathlon*. É um misto de admiração, empolgação e aquele frio na barriga. Porém, ao menos a insegurança passa rápido.

Apesar de ser considerado um dos grandes deuses dos videogames e donos de jogos que alimentam a nostalgia gamer, Crane é um sujeito para lá de humilde, fala sem rodeios sobre o que pensa e transpira a paixão pelo que faz. Vamos ao papo da **O!G** e o mestre.

O!G - Você lidava com hardware e eletrônicos desde a faculdade, nos anos 70. O que o motivou a criar jogos?

CRANE - Meu interesse por eletrônica data de minha adolescência, quando eu desmontava aparelhos de tevê e outros produtos para ver como funcionavam. O interesse por jogos é mais antigo. Na infância, sempre que meus amigos e eu jogávamos jogos de tabuleiro, a leitura/compreensão das regras sempre sobrava para mim. Se alguém inventasse de jogar em três pessoas um jogo que requeresse quatro, eu era o responsável por adaptar as regras e modificá-las para que a coisa toda fizesse sentido.

Viciado em jogos e eletrônica, era natural que me interessasse por jogos eletrônicos. A primeira conferência do gênero que participei foi em 1976 e, de antemão, já tinha minhas próprias ideias. Porém, considero que o momento em que me transformei em designer de jogos aconteceu em uma quadra de tênis. Sou jogador profissional de tênis. Em 1977, Allan Miller jogava tênis comigo e, após uma partida, ele me pediu que lesse, a título de avaliação, um anúncio que colocaria no jornal no dia seguinte. Ele trabalhava como programador de games em uma empresa chamada Atari e precisava contratar mais gente para o trabalho. Li o anúncio e gostei da idéia. Fui trabalhar, a noite, e escrevi um currículo em um computador que eu mesmo criei para o setor em que trabalhava. Acabei entrevistado no dia seguinte e ofereceram-me uma vaga naquela mesma tarde.

Amazing Tennis é o tributo de Crane ao seu esporte favorito. Apesar da cara de quem nunca saiu no sol, o sujeito jogava muito

Outlaw foi um grande multiplayer de Bang Bang à Atariana, duelo em 8 bits

O!G - Você criou três jogos para Atari 2600: Outlaw, Canyon Bomber e Slot Machine. Este foi um grande desafio?

CRANE - Programar para o Atari 2600 era uma tarefa trabalhosa, mas essa era justamente a graça da coisa. Sempre gostei de quebra-cabeças, e fazer o Atari mostrar um simples objeto na tela era como se fosse o quebra-cabeça mais difícil da história. Sem entrar em detalhes muito técnicos, o microprocessador executava instruções tão rápido quanto o feixe de elétrons do televisor trabalhava.

Os programas que criávamos tinham de fazer suas escolhas em menos tempo do que o televisor levava para "escanear" uma simples linha vertical da tela. Às vezes levávamos uma semana apenas para otimizar o código.

Outlaw foi minha primeira tentativa, uma prova de fogo. Na verdade, fui ambicioso em demasia, adicionei dois jogadores, duas balas de revólver e um objeto central que era perfurado por elas. O melhor dessa primeira tentativa foi que, ao aprender a desenvolver esses elementos, soube que poderia implementar ideias bem mais complicadas em futuros jogos; só precisaria de tempo e esforço. "Só!"

Canyon Bomber foi um tipo de desafio diferente. No começo da era dos games, havia muito mais jogos de arcade do que domésticos. De fato, a Atari concebeu o modelo 2600 como uma forma de levar seus títulos de arcade para o lar dos consumidores, portanto, o pessoal de design estava sempre sob pressão para adaptar os sucessos das máquinas de fliperama para o Atari 2600. Havia dois sucessos na ocasião: *Canyon Bomber* e *Depth Charge*. Olhei para ambos e notei algumas semelhanças. Só por diversão, tentei e acabei conseguindo programar e colocar ambos em um único cartucho de Atari. Imaginem o quão difícil era adaptar um único jogo, ou seja, ter de transformar uma máquina de US$4 mil em um vídeogame de meros US$100. Sinto muito orgulho por ter conseguido adaptar dois títulos de arcade, colocando-os em um único cartucho de 2 Kbytes.

Canyon Bomber foi uma adaptação de fliperamas para Atari 2600

O!G - Quando você e os seus amigos (Larry Kaplan, Bob Whitehead e Alan Miller) deixaram a Atari, vocês imaginavam que a nova empresa, a Activision, seria tão importante?

CRANE - Essa história de como deixamos a Activision é bem comentada e todo mundo praticamente já sabe, mas o ponto principal, na verdade, foi o descaso com que o gerenciamento da Atari nos tratava. Nós quatro produzimos jogos que renderam 60 milhões de dólares para a empresa em 1978. O montante representava 60% do faturamento! Nossos produtos e ideias eram muito bem recebidos pelo público, mas a gerência da Atari não nos via com essa importância, portanto, não éramos reconhecidos devidamente. Decidimo-nos por montar nossa própria empresa.

Uma vez na Activision, era fácil ver que tínhamos os talentos certos e a energia positiva necessária. Soma-se a isso um marketing agressivo (graças ao presidente Jim Levy) e voilá: a empresa decolou! No fundo, não foi uma surpresa para nós, podíamos ter feito o mesmo na Atari. No fim das contas, fiquei contente por ter acontecido da forma como aconteceu. Conforme a empresa cresceu, atraímos os melhores profissionais para cada departamento. Era um sonho de companhia e foi uma época mágica para indústria do videogame.

O!G -Pitfall! é a sua obra-prima. Como surgiu a ideia? Você, afinal, criou o gênero plataforma?

CRANE - Se você analisar o desenvolvimento de jogos no fim dos anos 1970, verá que houve poucas tentativas de animar figuras nos jogos. O jogador controlava tanques, jatos, raquetes e outros itens "inanimados" – e isso por causa do limitado número de pixels que se podia mostrar na tela, o que não proporcionava uma animação suave.

Eu desenvolvi, em 1979, um personagem cujo realismo humano, para a época, era algo diferente do que existia – e antes mesmo de ter em mente algum jogo específico. Meu "bonequinho" acabou guardado por mais um tempo enquanto eu desenvolvia outros projetos. A cada vez que começava a desenvolver um jogo, eu me lembrava do "pequeno corredor" e imaginava um game em que pudesse usá-lo. Cheguei a tentar um de polícia e ladrão em que o homenzinho fugia da polícia, porém, não gostei da ideia e guardei o personagem.

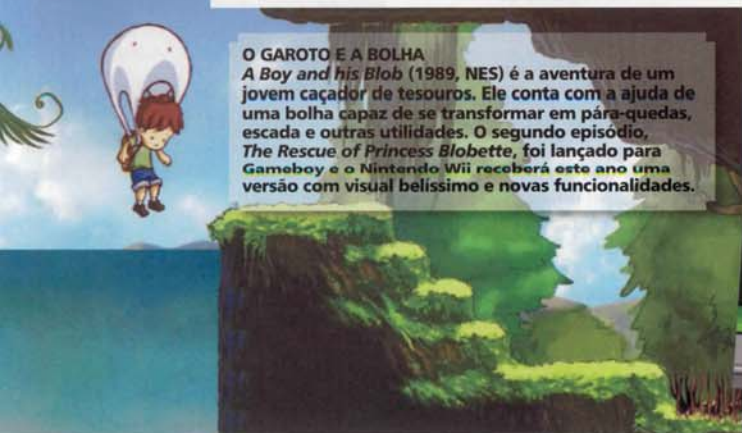
Por fim, em 1982, estava em um período vago e decidi, de uma vez por todas, desenvolver um jogo para o meu pequeno corredor. Sentei-me com um pedaço de papel em branco e desenhei o boneco no centro da folha. Então disse: "OK, já tenho um homenzinho que corre. Agora vou criar um caminho para ele correr.". Desenhei duas linhas no papel. "Onde fica esse caminho? Vamos colocá-lo em uma selva". Desenhei algumas árvores. "Por que ele corre?." Então, desenhei tesouros para serem recolhidos, inimigos dos quais escapar etc. E, acreditem: *Pitfall!* nasceu assim. O processo de criação que descrevi durou dez minutos, mas levei mil horas de programação para que o jogo propriamente dito fosse desenvolvido.

Durante o desenvolvimento, as pessoas passavam por mim, viam a tela na qual trabalhava e ficavam estupefatas. Era óbvio, à época, que jogos de plataforma apresentavam um potencial imenso. Uma vez que um

CURIOSIDADES

- Em sua passagem pela Atari, David Crane criou e programou os jogos *Outlaw, Slot Machine* e *Canyon Bomber*; e ajudou a criar o sistema operacional do microcomputador Atari 800.
- No final dos anos 70, David Crane e vários funcionários da Atari estavam frustrados com as políticas da empresa, que dava pouco valor aos programadores de jogos. Descontentes, resolveram abandonar a companhia para fundar sua própria empresa, a Activision, em 1979. A Activision foi fundada por Jim Levy, um empresário do ramo musical, e pelos seguintes ex-empregados da Atari: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead.
- Na Activision, David Crane desenvolveu, dentre outros, os seguintes jogos: *Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Freeway, Grand Prix, Skateboardin', Pitfall!, Pitfall! II: Lost Caverns, Decathlon, Ghostbusters* e *Little Computer People*; sendo os dois últimos desenvolvidos por uma equipe sob sua tutela.

Decathlon: medalhista de ouro no quebra-quebra de joysticks

O GAROTO E A BOLHA
A Boy and his Blob (1989, NES) é a aventura de um jovem caçador de tesouros. Ele conta com a ajuda de uma bolha capaz de se transformar em pára-quedas, escada e outras utilidades. O segundo episódio, *The Rescue of Princess Blobette*, foi lançado para Gameboy e o Nintendo Wii receberá este ano uma versão com visual belíssimo e novas funcionalidades.

boneco era criado e inserido em um contexto, o número possível de aventuras era praticamente ilimitado, só dependia da imaginação do designer.

O!G - Como era programar para o Atari 2600? Existiam "manhas" para que o console fizesse coisas para as quais não foi criado?

CRANE - O 2600 era mais versátil do que seus criadores imaginaram. Porém, isso acabou acontecendo por sorte; para compreender melhor o coração do console, seus circuitos integrados. Os designers dos chips, inicialmente, tinham a missão de criar um chip de vídeo que pudesse trabalhar com dois jogos: *Tank* e *Pong*. Desenvolveram o projeto, mas descobriram que a produção ficaria cara. Tiveram, então, um encontro com os programadores para pensar em maneiras de tornar o chip menor, barato. Remodelaram o projeto e o fizeram de uma forma em que muitos dos processos realizados antes, no próprio chip, passariam a ser feitos via software, via programação. A programação, é claro, ficou bem mais difícil, o programador precisava compensar, via software, as deficiências de hardware do console.

A meu ver, a mágica estava justamente aí: mais poder para o programa, menos para a máquina; e o que muda realmente de um jogo para o outro é a programação, é o cartucho. O Atari, sobre a mesa da sala, era sempre o mesmo. Como o programa tinha controle absoluto sobre o hardware, quase que diariamente achávamos novos jeitos de se criar imagens diferentes que possibilitassem jogos inusitados, ou seja, descobríamos novas possibilidades para o mesmo aparelho. Essa era a diversão de se programar para o Atari 2600.

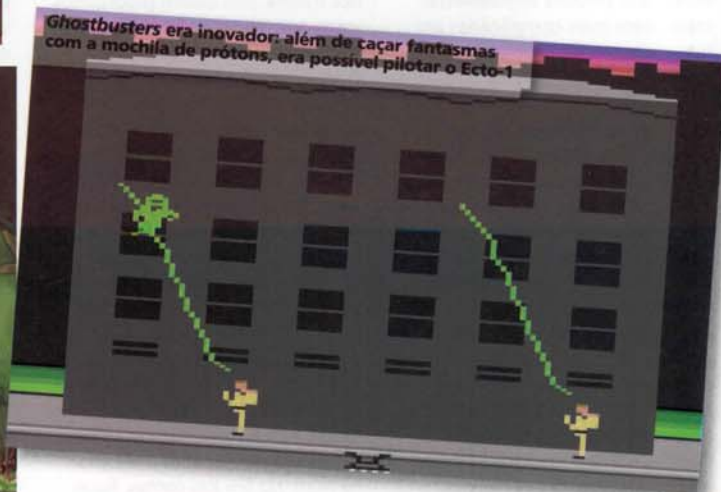
O!G - Você criou Decathlon, um jogo idolatrado no Brasil. Aqui ele também é lembrado como "destruidor de joysticks".

CRANE - *Decathlon* é lembrado como o único jogo clássico que propiciava exercício aeróbico. As pessoas quebravam e até mesmo arrancavam o manche do joystick na ânsia de vencer uma corrida. A verdade é que os melhores jogadores jamais se matavam ou faziam força, ganhavam ao mexer minimamente o joystick para os lados. Ainda bem que não houve casos de pessoas que se machucaram com *Decathlon*, apenas danificavam o equipamento.

O!G - Sobre Ghostbusters, você assistiu ao filme antes do público? Como funcionou o uso da música tema do filme no game?

CRANE - Quando um filme está em produção, o estúdio envia cópias do script ou de storyboards para empresas a fim de procurar oportunidades de licenciar produtos ligados a ele. É assim que brinquedos e outros produtos chegam às prateleiras na época em que um filme é lançado. Porém, com games a coisa não funciona assim, pois se leva tempo para programá-los e geralmente eram lançados um ano após a estréia de uma película.

Quando o roteiro de *Ghostbusters* foi enviado para mim, eu já preparava um jogo original, *Car Wars*, em que o jogador equipava seu carro com armas e equipamentos para guerrear nas estradas. Eu li o roteiro e decidi usar a idéia do jogo original e adicionar elementos do filme. Eu customizei a parte dos carros e das ruas, montei a tela do mapa da cidade, adicionei temas dos Caça-Fantasmas e criei, na minha opinião, um jogo divertido por si

Ghostbusters era inovador: além de caçar fantasmas com a mochila de prótons, era possível pilotar o Ecto-1

só, mas relacionado aos caçadores de fantasmas.

Quando o filme saiu e foi um sucesso estrondoso, todos pensaram que eu era um gênio. Eu fui prático.

Em relação à música tema, que era um sucesso das rádios, nossa licença de uso a incluía. Então adicionamos a abertura do game que continha a música e que, também, apresentava o esquema da bolinha saltitante para que a pessoa pudesse acompanhar a letra na tela. Não tive tempo de programar essa sequência, então passei a tarefa a Garry Kitchen, Dan Kitchen e Alex DeMeo, do Centro de Design da Costa Leste. Adicionei, porém, um driver de áudio em que trabalhei e foi possível colocar o refrão "Ghostbusters!", em áudio mesmo, na música. Na época, infelizmente, o Vale do Silício e Hollywood eram mundos distintos. Jamais tive a chance de conhecer o elenco ou qualquer técnico que trabalhou no filme.

O!G - Little Computer People é o predecessor de simuladores como Sim City. Já considerou criar uma versão atualizada?

CRANE - *Little Computer People* foi um projeto divertido, resultado do trabalho de várias pessoas, inclusive de gente que já estava envolvida antes mesmo que a Activision fosse acionada. Quando tomei ciência do trabalho inicial, me envolvi, criei a personalidade dos personagens e a interatividade deles. Infelizmente, não foi um sucesso de vendas. Poderia ter recebido sequências se tivesse vendido bem.

Pensei em fazer um remake, uma versão para a internet. Porém, as pessoas não se dão conta do quão difícil é trabalhar em personagens com características humanas. Cada pixel de cada objeto que se sê na tela deve ser programado para interagir com personagens humanos. O jogo original foi um grande projeto, se fosse feito hoje (e levado a sério), tomaria uma equipe enorme e levaria anos de produção. Claro, acabaria se tornando caro para produzir e se correria o risco, outra vez, de não ser um sucesso comercial.

O!G - Em 1986, você trocou a Activision pela Absolute. Por que a mudança?

CRANE. Deixei a Activision por que, primeiramente, não era mais a empresa que ajudei a criar. Pessoas erradas assumiram o negócio e a coisa começou a ir para um lado que me desagradou. Já não era mais divertido estar lá. Ingressei na Absolute para me divertir novamente.

Fases aquáticas eram destaque em Pitfall! 2

Sempre gostei de trabalhar com Garry Kitchen e a Absolute estava só começando a produzir jogos. Na verdade, a empresa começou sob a alcunha de Imagineering e produzia jogos para terceiros, não os publicava diretamente. Ela, por exemplo, produziu a famosa série de jogos dos *Simpsons* para a Acclaim. Comigo na equipe, a Absolute produziu vários jogos bons para sistemas de 8 e 16 bits, e alguns para o "bom e velho" Atari 2600.

O!G - Quanto a David Crane´s Amazing Tennis, as diferenças de hardware entre o SNES e o Mega Drive influenciaram no design?

CRANE. *Amazing Tennis* foi desenvolvido para Super NES. O hardware daquele console tinha um modo gráfico especial e ideal para a perspectiva em 3D de uma quadra de tênis. Quando o jogo foi portado para o Mega Drive, tivemos que fazer adaptações, mas a diferença primária está no hardware. Se você é um classic gamer, prefira a versão do Super NES; é a melhor.

O!G - Hoje você cria jogos para web na Skyworks. Apesar das enormes diferenças de programação entre a época do Atari e a de hoje, você apontaria semelhanças entre os universos?

CRANE - Eu e Garry Kitchen gostávamos de trabalhar juntos, então em 1995 decidimos unir forças de novo. Naquela época, a Internet engatinhava e as pessoas começavam a "surfar" em maior número com o uso de modems. Fundamos a Skyworks com o intuito de criar jogos para esse público.

Garry e eu desenvolvemos jogos para virtualmente cada sistema de videogame desde os anos 1970, e decidimos tratar a Internet como nada mais que uma nova plataforma de jogos. Nossa experiência de desenvolver jogos para os primeiros consoles (pequenas ROMs) foi um ponto-chave para manter o tamanho dos arquivos, pequenos, e para torná-los capazes de ser baixados via modem. Escolhemos o Shockwave como a plataforma de desenvolvimento, pois o usávamos desde que foi criado.

Nem tudo era fácil, havia, sim, o desafio. Hoje, as pessoas gastam bilhões de dólares online sem pensar duas vezes. Por outro lado, lembrando-se cuidadosamente de 1995, vemos que as pessoas tinham medo de usar o cartão de crédito para compras via internet e, de maneira meio arraigada na cultura de então, a internet pressupunha coisas gratuitas, livres.

Para enfrentar a situação, criamos um novo modelo de negócio. Associamo-nos de grandes empresas e mostramos que colocar suas marcas em jogos eletrônicos podia ser um ótimo negócio, uma ótima forma de atingir o público alvo pretendido. O anunciante, então, pagava à Skyworks para que um jogo fosse desenvolvido e que contivesse sua marca; o cliente, por sua vez, publicava o jogo em seu site, e o consumidor final tinha acesso ao game de graça. Esse negócio passou a funcionar tão bem que, após nossa criação, alguém da imprensa cunhou o termo Advergaming. Sabemos quando algo que fizemos funciona quando alguém cunha um termo novo para descrever a ideia.

No fim das contas, fazemos o que fazíamos na época do Atari. Assim como existe o termo Advergaming, ouvimos atualmente o termo "Casual Games". São jogos que, diferente dos extensos e violentos títulos de Playstation ou Xbox, podem ser aprendidos em um minuto e jogados brevemente, digamos, em um intervalo de trabalho em sua empresa. Os jogos casuais são divertidos para qualquer um, não só para jogadores hardcore. Surpresa: eles são exatamente como *Pitfall!*. Os nossos jogos dos anos 1980 foram criados com a família em mente. Criávamos jogos que um pai pudesse jogar com seus filhos. E, na verdade, as melhores ideias do passado acabam aparecendo de novo.

Já notaram como muitos dos jogos criados por empresas grandes se parecem? Há uma razão para isso. Quando se gastam US$20 milhões na criação de um game, os investidores precisam ter a certeza de que o título será um sucesso. Por isso, joga-se dinheiro em jogos que sigam o padrão de sucesso dos jogos anteriores. Antigamente, a originalidade vinha dos designers. Agora, só temos originalidade se os jogadores a solicitarem. Você escolhe o que compra. Se as pessoas fossem mais seletivas na compra, as grandes empresas entenderiam o recado. Tudo o que se pode fazer é jogar "Casual Games" online. São divertidíssimos e os melhores não levam mais que um minuto para aprender, mas horas para dominar. Divirtam-se jogando!

CURIOSIDADES

- *Pitfall!* foi condecorado "Videogame do Ano", em 1982, e ficou no topo das vendas por 64 semanas consecutivas.

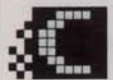
- David Crane era genial também com hardware. Uma de suas criações foi o "Display Processor Chip", ou DPC, um chip especial que possibilitou melhores gráficos e músicas para *Pitfall II: Lost Caverns*.

- A Activision, graças à visão do presidente Jim Levy, tratava os programadores como celebridades. Tal era a importância de David Crane e de outros que, no manual de instruções dos jogos era comum vir uma foto e o autógrafo do programador em questão.

- Crane costumava gastar oito meses no projeto de um jogo. Geralmente, os dois primeiros eram usados para a criação do game propriamente dito e para a elaboração das telas; e os demais eram usados para a conclusão e o refinamento do código, dos gráficos e da jogabilidade.

Extra! Extra! Quinze leitores enganados!

A REALIDADE VIRTUAL FOI REAL?

Uma das maiores apostas dos anos 90 e o que veio dela

Cada época é marcada por descobertas científicas que fascinam, preocupam ou pelo menos rendem assunto. Na primeira metade da década de 1990, a pauta era a realidade virtual.

Tecnicamente, com o devido equipamento, uma pessoa poderia ter qualquer tipo de experiência sem sequer precisar sair de casa. Os entusiastas da realidade virtual pregavam que logo poderíamos usar a mesma para esquiar nos Andes ou viajar pelo espaço. E embora a tecnologia e a computação tivessem dado um avanço enorme nas décadas de 1980 e 1990, ainda estávamos muito longe da realidade virtual que vimos em *Star Trek*.

A indústria de games viu no tema um meio de atrair o público e aumentar suas contas bancárias. Investiram em games poligonais como *Star Fox* e *Virtua Fighter,* que eram apelidados de "virtuais" pois eram mais realistas que jogos 2D, como *Sonic* ou *Super Mario*.

Outras vezes, produtoras ousavam mais e lançavam acessórios. Produtos que levariam o jogador "para dentro do game". As vezes lançavam até fliperamas baseados neste tema...

Nesta experiência atual de imersão, um jogo de câmeras faz a pessoa ver por meio dos olhos do boneco e sentir os contatos físicos que ele recebe

1. COMEÇOU NOS FLIPERAMAS

Os primeiros jogos que tentaram criar uma experiência básica de realidade virtual foram fliperamas japoneses. Geralmente eram máquinas enormes, com cabines que simulavam cockpits de caças militares ou veículos similares. Sentado dentro da máquina, o jogador balançava como chocalho graças aos movimentos que buscavam simular o veículo do jogo. Isso não era realidade virtual, mas simuladores que enganavam os sentidos do jogador com telas enormes e movimentos.

"O futuro já chegou lá fo ra. Jogos de realidade virtual começam a invadir os arcades da gringolândia. Flying Ace *é o último lançamento para* Virtuality 1000 SD *...*
O ângulo de visão muda conforme o movimento de sua cabeça (o Virtuality é um capacete com uma tela embutida). O outro, Grid Buster, *é para o Virtuality 1000 CS, versão que se joga de pé ... você tem de "encarnar" um robô, detonando os adversários num estilo* Battle Tech.*"*

Revista Videogame, edição #26, Setembro de 1993

Estas máquinas eram produtos da companhia Virtuality Group. Elas simulavam com uma certa precisão um ambiente virtual, mas os gráficos eram bastante primitivos e o custo das máquinas (em torno de US$65 mil a unidade) era proibitivo para a maioria dos arcades ou parques de diversões que estivessem interessados em tê-las. Mesmo assim, estas máquinas tiveram um sucesso razoável ao longo da década de 90 e ainda estão disponíveis para venda ou também para locação privada.

Infelizmente (e obviamente) estas engenhocas nunca chegaram ao Brasil e são um bocado obscuras hoje em dia, mas mesmo assim, são os itens mais bem sucedidos de

2. SEGA VR

Em 1991, a Sega anunciou o lançamento do Sega VR, um periférico para seu console Mega Drive. O acessório seria uma espécie de **óculos** com telas de cristal líquido e fones de ouvido estéreo, que fariam com que os jogadores entrassem de cabeça (literalmente, pelo formato do aparelho) nos games que rodassem nele.

"Pela primeira vez, gamers poderão experimentar o universo 3D sem precisar da TV! Sega VR fornece um panorama do jogo em 360°... O jogador submerge numa jornada de gráficos, cores e sons nunca vistos e ouvidos num Mega... Para a nova concepção que promete virar tendência, a Sega já desenvolve uma linha de jogos para o sistema."

Revista Supergame, edição #30

De fato, a Sega começou a desenvolver quatro títulos para o aparelho: *Outlaw Racing*, *Nuclear Rush*, *Matrix Runner* e *Iron Hammer*.

O Sega VR nunca chegou a ser lançado. De acordo com a Sega, a produção do aparelho parou porque seus games eram tão realistas que os seus usuários poderiam esquecer que estavam jogando, se mover tentando escapar dos perigos do jogo e se machucar no processo.

3. O ACTIVATOR DA SEGA

Em 1993, a Sega decidiu criar uma nova forma de se jogar: fazendo uso de esforço físico. Como? Com o Sega Activator, de que outra forma? O Sega Activator era um octágono de plástico que o jogador deveria colocar no chão e, uma vez em seu centro, todo e quaisquer movimento feito dentro dele seria captado por sensores infravermelhos e transposto para a tela. Em outras palavras, você poderia jogar *Street Fighter II* e, por meio de seus movimentos, se sentir um lutador de verdade... pelo menos é o que as propagandas diziam (imagine aplicar um pilão no meio da sala).

" Você lembra de seu primeiro joystick? Já era! A tendência do futuro são os "controles virtuais" que transmitem seus movimentos para a tela, graças a uma espécie de "campo de força" ... O novo controle para Mega Drive, **Activator**, *cria um campo magnético e térmico que transmite com fidelidade os movimentos do jogador para a tela ... Imagine o tremendo esforço para encarar um Kick and Punch!"*

Revista Supergame, edição #20, Março de 1993

Era uma boa idéia. Então por que o Activator não fez sucesso e quase ninguém ouviu falar dele? Em primeiro lugar, ela funcionava mal. Claro, o dispositivo conseguia detectar movimentos simples como

socos ou chutes, mas coisas mais complexas, como, digamos... um Hadouken, já era mais difícil. Era praticamente impossível jogar *Street Fighter II*, quem dirá *Eternal Champions*, que, reza a lenda, foi o jogo para o qual o Activator foi lançado.

Em segundo lugar, era exaustivo usar o Activator. Uma coisa é usar o controle do Wii, que detecta movimentos com o controle, os transmite para a tela e, bom, FUNCIONA. Outra, é jogar com Activator e ficar pulando, chutando e andando no mesmo lugar por quarenta minutos enquanto se tenta terminar *Streets of Rage 2*. Especialmente porque metade destes movimentos acabava não sendo transmitido para o jogo de forma satisfatória. Terceiro: era um vexame jogar com o Activator.

VIRTUAL BOY

E eis que em 1995, cansada de faturar milhões com seu console de 16 bits, a Nintendo resolveu perder uma grana feia lançando um console "portátil" que é até hoje considerado o maior fracasso de toda a história da empresa.

Para coroar o aparelho, ele foi projetado por Gunpei Yokoi, designer responsável pelo lendário Gameboy e produtor de *Metroid*. Ou seja, uma receita para o sucesso, certo? Foi o que todos pensaram.

"Uma das sensações da Nintendo em Las Vegas foi a apresentação do

protótipo do console Virtual Boy ... segundo Jeffery Hutt, supervisor de análise de produto da Nintendo of America, "o Virtual Boy gera dois pontos em dois displays planos, constituídos por LEDS (diodos emissores de luz), em uma matriz de 384 x 224 pontos ... Esta imagem, chamada de Phase Linear Array, é refletida por espelhos móveis, dispostos dentro do aparelho de modo que quanto mais próximo estiver o ponto da imagem do espelho, mais a frente se formará a imagem, criando portanto, sucessivos planos tridimensionais."

Revista Videogame, edição #47, março de 1995

Uau! Parece bem complicado e tecnológico! Mas será que funcionava? A Nintendo reciclou títulos como *Mario Bros* e *Tetris* e os lançou com uma perspectiva 3D. Eram bacanas, mas não cumpriam o que a empresa prometeu, como um sistema holográfico que projetaria as imagens no ar. E mais: o Virtual Boy podia causar dores de cabeça se usado por muito tempo, tanto que um aviso acompanhava o aparelho, aconselhando os jogadores a não ficarem muito tempo com ele ligado.

"Segundo Jeffery, "o Virtual Boy é inofensivo aos olhos do jogador", garante. Mas a Nintendo está estudando a possibilidade de limitar, com um temporizador, o tempo de jogo contínuo para quinze minutos."

Ou seja, a Nintendo sabia que o aparelho causava dores de cabeça e mesmo assim o lançou. Boa!!!

E quando o aparelho fracassou, o que eles fizeram? Colocaram a culpa de tudo em Gunpei Yokoi, afinal de contas, ele havia desenhado esta monstruosidade.

CONCLUSÃO

As tentativas durante a década de 1990 foram interessantes, mas a tecnologia de realidade virtual ainda era muito jovem e não tinha atingido (e ainda não atingiu) um ponto em que conseguisse ser comercial e barata o bastante para ser colocada a disposição do grande público. Hoje em dia ainda são feitas muitas experiências neste campo, mas permanecem restritas ao campos militar, acadêmico e médico, como experimentos que visam ajudar pessoas em relação a percepção de seu próprio corpo ou complexos (e caríssimos) simuladores. É preciso um grande salto tecnológico para alcançar a realidade virtual; e o capacetão abaixo, outra experiência atual que visa isolar a pessoa da realidade e prover imersão total, prova que falta muito.

O QUE DIZIAM POR AÍ... E NO QUE DEU, AFINAL

TECTOY SAI NA FRENTE

"Essa é para deixar de boca aberta a galera que vive fazendo discurso sobre o atraso do Brasil em relação às potências mundiais. Ou melhor, de boca fechada. A Tec Toy saiu na frente e lançou o Saturn *três dias antes que os americanos. O console brasileiro vem com* Virtua Fighter *na memória. Mas não fica só nisso. Mais quatro títulos foram colocados no mercado:* World Wide Soccer, Daytona USA, Panzer Dragoon *e* Clockwork Knight. *A empresa promete lançar mais quinze títulos até o final desse ano."*

Outubro de 1995, Revista SuperGamePower nº19

Análise O|G: a SuperGamePower costumava defender com fervor a indústria de games no Brasil. Nos anos 90, a Tec Toy trazia grande parte dos lançamentos americanos da SEGA para o país; e, em 1995, iniciou uma fase gloriosa em que conseguia lançar as novidades simultaneamente com EUA e Japão.

Realmente, o Sega Saturn foi lançado antes no Brasil, chegando às lojas em 9 de maio de 1995 (os americanos só puderam comprar no dia 11), mas o preço absurdo de R$800 assustaram os brasileiros. Agora, uma observação: *Virtua Fighter* na memória? O jogo veio em um CD (e sem caixinha, diga-se de passagem).

JOGOS EM LASER

À esquerda e abaixo, protótipos do dispositivo de CD da Sony para SNES; acima, o protótipo do PlayStation.

"A empresa japonesa Nintendo Corp., fabricante dos consoles de terceira geração que levam o mesmo nome, e também do Super Famicom, um console de 16 bit (quarta geração) – este ainda inédito no Brasil, prepara sua nova cartada para o mercado japonês.

Trata-se de uma união com a mega empresa Sony, tradicional fabricante japonês de equipamentos de vídeo e áudio. O objetivo dessa união é desenvolver um sistema de laser para o Super Famicom. Os jogos serão gravados em um disco laser (CD), aumentando muito a qualidade de imagem e, principalmente, de som. A ideia não é nova: a empresa japonesa NEC já utiliza sistemas a laser em seus consoles de 8 bit, o PC Engine (mercado japonês) e o TurboGrafx (mercado americano)."

Revista VideoGame Nº2 Fevereiro de 1991,

Análise O|G: os donos de Super Famicom/SNES estão esperando pelo módulo de CD até hoje, já que o acordo entre as duas empresas foi cancelado e a Sony resolveu começar o projeto PlayStation, que acabou se tornando um dos mais bem sucedidos consoles da história dos videogames. O rival do SNES, o Mega Drive ganhou posteriormente um módulo de CD batizado de **MEGA CD** (no Japão), que aqui e nos EUA foi lançado sob o nome SEGA CD.

PROJECT REALITY: CAINDO NA REAL?

"A Nintendo Resolveu correr atrás da concorrência e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um sistema de 32 bit ainda antes da chegada do Project Reality.

O aparelho terá monitor próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de óculos especiais. O preço é estimado em US$200 e os cartuchos devem ter preços inferiores aos dos jogos de SNES. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o momento do fechamento dessa edição.

E, por falar em Reality, a Nintendo está desenvolvendo três jogos. Comenta-se que um deles deve ser a continuação de Super Mario. *Outro confirmado é* Killer Instinct *produzido pela Rare (o fabricante de* Battletoads*). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos da Summer CES. O Reality parece que está saindo do forno e chegando à realidade. Até que enfim, na opinião dos consumidores da Nintendo."*

Revista SuperGamePower nº4 Julho de 1994,

Análise O|G: o tal sistema de realidade virtual é o Virtual Boy, um dos maiores fracassos da história da Big N. O esdrúxulo console de boy não tinha nada, já que os óculos (para utilizá-lo havia sim os tais "óculos especiais") eram enormes e absurdamente desconfortáveis.

O Project Reality ganhou mesmo vida (e um novo nome: Ultra 64) e lançou Killer Instinct (parceria da Nintendo e Rare) e Cruisn' USA (parceria entre Williams [Midway] e Nintendo) nos fliperamas. O jogo do herói bigodudo, Super Mario 64, surgiu em 1996, juntamente com a plataforma doméstica Nintendo 64.

OS PARCEIROS

"Revelados alguns parceiros do projeto Saturn, da Sega. Capcom, Konami, Taito, Namco, Hudson e Bandai, todas empresas pesos-pesados da indústria de jogos. A Sega quer lançar Virtua Fighter *e* Daytona USA, *iguais ao arcade. Há mais 150 empresas envolvidas no projeto, que segue misterioso."*

Revista Super GamePower nº2 Maio de 1994,

Análise O|G: essa notícia poderia ter acontecido em sua totalidade, se não fosse um detalhezinho: a Namco entre os parceiros do projeto. Pois bem, a Namco realmente estava apostando suas fichas no projeto da SEGA e rumores cogitavam até *Ridge Racer* no console da SEGA, mas quis o destino que essa empresa pulasse o muro e lançasse (com exclusividade) *Ridge Racer* como destaque da estréia do PlayStation, o grande rival do Saturn.

TAITO E ALG SAEM DOS ARCADE

"Os arcades norte-americanos sofrerão ainda mais quebras com a saída de duas pequenas, mas notáveis empresas do segmento. A japonesa Taito e a norte-americana American Laser Games anunciaram o fim de seus negócios com arcades no mercado americano.

A Taito abandonou todos os seus escritórios norte-americanos, mas continuará distribuindo e fabricando máquinas de arcade no Japão. Conforme a empresa, a Acclaim será responsável pela distribuição de títulos da companhia para os consoles domésticos, mas ainda procura uma parceira para continuar lançando seus arcades no mercado ocidental.

A ALG, entretanto, abandonou os arcades definitivamente para se focar em sua linha de jogos domésticos e coloca sua tecnologia de arcade à disposição para outras empresas que pretendam utilizá-la. A empresa iniciou a produção de jogos para Saturn e PlayStation.

Revista GamePro (EUA)
Março de 1996,

Análise O!G: os arcades sofreram um declínio a partir do final dos anos 90. Sobre a produção de jogos da ALG para os consoles, não pintou mais nada e ainda sentimos falta de séries como *Mad Dog* e *Crime Patrol* (mas não sentimos nenhuma falta de *Way of the Warrior*. Já foi tarde!).

ADEUS, SNK

"Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de The King of Fighters' 94. Ou seja, Samurai 2 para SNes ou Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora!"

Revista Super Game Power nº4
Dezembro de 1994

Análise O!G: a SNK apostou tudo no Neo Geo CD e o cancelamento de conversões para outros consoles aconteceu a partir de *The King of Fighters' 94*. Tal medida durou pouco tempo, já que a empresa voltou atrás e percebeu o prejuízo ao deixar de licenciar suas marcas para o Sega Saturn e o PlayStation.

O videogame da SEGA, aliás, foi o primeiro console a receber os jogos de Neo Geo CD e *The King of Fighters' 95* saiu para Saturn usando um cartucho de expansão de RAM, além de *Fatal Fury 3* e *World Heroes Perfect*.

CURTAS DA CAPCOM

"A softhouse confirmou recentemente algo que muitos estavam esperando e pensavam ser só um sonho: o lançamento de Resident Evil para Nintendo 64. Mas parece que o game não está sendo produzido pela própria Capcom, e sim por outra empresa, já que esta tem seu foco atual no PS e DC. O game do N64 começa onde Resident Evil 1 parou."

Revista Gamers nº37
Agosto de 1998

Análise O!G: a Capcom entregou o desenvolvimento de *Resident Evil* para a Angel Studios. O jogo sairia para Nintendo 64 com o nome *Resident Evil Zero*. O projeto foi cancelado e o N64 recebeu uma conversão de *Resident Evil 2* em cartucho. O curioso é que o jogo de PS1 consumia dois CDs e a versão de N64 saiu em um cartucho de 512 MB, sem perder as CGs e diversos extras. *Resident Evil Zero* mesmo só surgiu no Game Cube.

NOTÍCIAS AO LONGO DO TEMPO

O LENDÁRIO M2

No mundo dos videogames, as notícias referentes a lançamentos de jogos e consoles geralmente nasce otimistas, mas nem sempre acabam como deveriam.

3DO com Turbina

"A companhia 3DO vai lançar um acessório que deixará o 3DO mais poderoso: É o M2 Accelerator. Trata-se de um aparelho composto de uma CPU chamada PowerPC, usado nos micros de última geração. Por isso, o aparelho processa mais de um milhão de polígonos por segundo. Previsto para meados de 95..." "O acessório que equipa a nova geração de computadores da IBM e da Apple chega ao 3DO, para alegria de todos os que já botaram U$700,00 na mesa para levar o console."

Revista Super Game Power, edição #7
Outubro de 1994

M2 na reta final

"O mais esperado acessório para 3DO, a placa aceleradora M2, resolveu sair da prancheta e ,ostrar as caras. É uma placa bem maior do que se imaginava, ocupando toda a parte inferior do console. A M2 fica parecendo uma base, sob o 3DO. Os dados técnicos são aqueles publicados na edição passada. Os novos consoles da Panasonic e da Goldstar também estão quase prontos. Os dois videogames já vêm com o M2 embutido e com controles remodelados. A data de lançamento ainda não foi definida pelo fabricante, mas, ao julgar pelo estágio adiantado dos jogos, tudo indica que será breve."

Revista Super Game Power, edição #17
Agosto de 1995

Novo 64 bits no pedaço

"Quem andava desesperado atrás de notícias sobre o M2 pode ficar calmo. A tecnologia foi comprada pela Matsushita Electric Industrial (MEI). Só isso coloca o 3DO numa posição privilegiada na batalha contra os sistemas da nova geração. A empresa pretende desenvolver com a tecnologia, que custou só Us$100 milhões, um upgrade para o 3DO ficar com poderosos 64 bits e um sistema independente, também 64 bits. A MEI já está trabalhando em jogos compatíveis com o M2."

Revista Super Game Power, edição #23,
fevereiro de 1996

M2: Parece que dessa vez o negócio é sério

"Depois de quase dois anos de espera, parece que o M2 vai realmente sair. Esse lançamento promete ressuscitar o 3DO. As expectativas em relação ao acelerador M2 eram bem grandes. E ele correspondeu. As demonstrações desse novo hardware foram feitas pelo fabricante através de um demo do jogo IMSA Racing do 3DO. Aparentemente, o hardware ultrapassou a qualidade gráfica de todos os outros consoles disponíveis e dos PCs com placas aceleradoras. As texturas parecem muito mais limpas e o demo não travou quando testado. A fluência dos movimentos também foi elogiada, rodando em média 30 frames por segundo. A resolução total foi de 640x480 pixels. Para manter o suspense, o aparelho ficou escondido por um pano, mas deu para notar que tem o tamanho de um console. O M2 vai ter jogos em cd, mas que vão carregar ainda mais rápido. Ainda rodeado de muita expectativa e mistério, o M2 não tem preço nem lançamento previstos. Mas parece que já existe. Que levantem as cortinas!"

Revista Super Game Power, edição #40
Julho de 1997

Uma novela no mundo dos games

"A novela M2 está longe de acabar, moçada. Depois de promover demonstrações do console rodando o jogo IMSA Racing, para 3DO, a Matsushita Electric Industrial voltou atrás e deixou a 3DO Company na mão.

De acordo com o presidente da empresa, Yoichi Morishita, o M2 não será uma máquina dedicada exclusivamente aos games. Morishita diz que, de agora em diante, a MEI pretende desenvolver uma plataforma que, usando a tecnologia do M2, possa desempenhar diversas funções, entre elas a de um console de videogame. Há quem diga que os games não estão nos planos da MEI e que o M2 vai rodar apenas aplicativos para negócios.

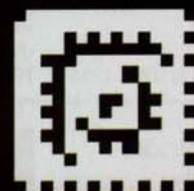
Morishita nega os boatos e diz com todas as letras que os jogos vão ter espaço garantido. Depois de tanta confusão, o negócio é esperar para ver qual será o próximo capítulo dessa novela que já dura dois anos."

Revista Super Game Power, edição #42
Setembro de 1997

E que fim levou?

O final da novela foi trágico, pois a MEI não seguiu adiante com o projeto e o adaptador M2 acabou não saindo. Paralelamente, a 3DO Company anunciou a venda do 3DO para a Samsung,que também abandonou o console. A 3DO se dedicou exclusivamente aos jogos para outras plataformas, como a série *Army Men* e *Battletanx* para N64, e o M2 acabou sendo utilizado em alguns arcades da Konami, como o futebol *Heart of Eleven '98*. Curiosamente, o alardeado jogo *IMSA Racing* acabou não saindo para console nenhum; e *D2*, da Warp, foi um dos primeiros lançamentos do Sega Dreamcast, em 1998. Triste e inacreditável foi o triste fim da tecnologia M2: foi vendido por um preço altíssimo para uma companhia japonesa e atualmente é usado em máquinas de café e fliperamas de leitura da sorte. Acredite, se quiser.

GALERIA OLD. PARTE 1

Momentos de dor que nunca esqueceremos. Capcom, nunca vamos perdoá-la!!!

Mecha Dragon era impressionante, pois poucos personagens nessa época eram tão grandes. Claro, essa proeza técnica foi esquecida pelo simples fato de este chefe ter nos matado muitas e muitas vezes... e os malditos, pequenos e espaçados blocos de apoio simplesmente não ajudavam. Oh, a dor!!!

Michael Jackson nos games

Eu sei que você assistiu isso muitas vezes escondido, não tente me enganar!

Dançarino, astro ou excêntrico, o que importa é que o Rei do Pop curtia games tanto quanto eu ou você

Texto: André Forte e Amer Houchaimi
Cenários: Gilsomar Livramento

No dia 25 de Junho de 2009, Michael Jackson foi fazer os passos que o consagraram naquela enorme pista de dança lá no céu.

O mundo inteiro se comoveu de uma forma que não se via desde a morte da Princesa Diana ou do Papa João Paulo II. De fato, sua cerimônia de despedida foi assistida por um bilhão de pessoas ao redor do mundo. Aqui na redação, também sentimos a perda do ídolo e decidimos fazer uma singela homenagem a ele. Como? Relembrando sua passagem pelo mundo dos games. O rosto de Michael Jackson estampou alguns dos jogos mais memoráveis de todos os tempos. E nada mais justo do que falar deles, pois o Rei do Pop era apaixonado por videogames. Tanto que no seu famoso rancho Neverland, Michael fez aquilo com o qual muitos de nós sonham até hoje: montou seu próprio fliperama particular.

MOONWALKER, O FILME

Em 1988, Jackson lançou o filme *Moonwalker* nos cinemas. A produção era uma grande colcha de retalhos com inúmeros vídeos que mesmo assistidos em seguida não montavam uma história coerente. O público ainda está dividido, algumas pessoas detestaram o filme, outras adoraram e a maioria ainda não entendeu o que tinham acabado de assistir.

Independente disso, o último segmento do filme tinha um certo enredo. Michael fazia o papel de um gângster "do bem" que era amigo da garotada e que fazia outros gângsters largarem seus hábitos violentos com o poder da música.

Em um certo momento, as crianças amigas de Jackson eram sequestradas pelo vilão Mr. Big (que era apenas Joe Pesci de trança) e nosso herói dançante precisava usar de seus inúmeros super poderes para resgatar seus companheiros infantes e banir o vilão para o elenco de *Máquina Mortífera*, onde seria aloprado por Mel Gibson pelo resto da vida como punição.

Pois bem, para lutar contra o mal, Michael tinha o poder da dança (não, jura?), o poder de se transformar em carro (!?), nave (!??) e em um robô gigante (!???)

Moonwalker contou com a presença de ninguém menos que Joe Pesci no papel de vilão

com poder de fogo o bastante para abrir um buraco no mundo. Uau, quem diria? Michael Jackson é um Transformer! Faça melhor, Megatron!!! Enfim, nosso herói salva as criancinhas no fim do filme e todos ficam felizes.

MJ + SEGA = MUITA GRANA

Dois anos após o lançamento do filme, Michael formou uma parceria com a Sega e foi acertado o lançamento de games baseados no filme que ele havia lançado. Ou melhor, baseados na última parte do filme, uma vez que era a única que fazia algum sentido.

A Sega deu duro (pois na época a empresa gostava de ganhar dinheiro) e, com a consultoria do astro, lançou duas versões bem distintas de *Moonwalker*, uma para fliperamas e outra para consoles.

A primeira versão a ser lançada foi a de fliperama (ou arcade, para quem é chique), uma vez que as máquinas eram a principal fonte de renda da Sega na época. O jogo era um beat'em up, ao estilo de *Double Dragon* ou *Final Fight* e rodava no hardware Sega System 18. Aqui, o jogador tem de guiar Michael Jackson ao longo de vários cenários, espancando um sem número de gângsters para salvar as pobres criancinhas.

Interessante que Michael não batia nos vilões com as mãos, pés ou canos de chumbo, mas sim usando raios de energia e poderes mágicos, o que demonstra que ele tem muito mais estilo que aqueles pedreiros do *Streets of Rage*.

Curiosamente, em vez de lançar um beat'em up com scrolling lateral como fez com *Golden Axe* e Alien Storm, a Sega preferiu usar uma perspectiva isométrica, o que permitiu que este game se destacasse ainda mais de seus colegas de arcade.

Uma característica comum aos games de pancadaria da Sega eram os ataques especiais que matavam todos os inimigos na tela. *Golden Axe* tinha o dragão de Tyris, *Alien Storm* tinha explosões nucleares e por aí vai... mas Michael Jackson

Nenhum astro da música consegue se transformar em robô. O Sting só consegue se transfomar em pedalinho e nem queira saber no que a Madonna se transforma...

Antigamente tudo era mais decente. Até os vilões se vestiam como "boas pintas"

MAIS PARTICIPAÇÕES NO CINEMA

Moonwalker não foi a única investida de Michael Jackson no cinema. Ele já havia dado seus passos na telona muito antes disso. Sua estreia no cinema foi no filme *O Mágico Inesquecível* (*The Wiz*) de 1978. O filme era uma versão moderna do clássico *O Mágico de Oz* e estrelava Diana Ross, a melhor amiga do cantor como Dorothy. Aqui, Michael fazia o papel do Espantalho, que nesta versão era feito de lixo. Uma vez que o mundo de Oz aqui foi retratado como uma versão mais fantástica da cidade de Nova York, a mudança se mostrou bastante adequada. MJ também fez uma ponta em *Homens de Preto II*, onde fica enchendo o saco do Zed para se tornar um agente oficial da *MiB*. Por fim, Michael criou o curta metragem *Ghosts*, que tem quase quarenta minutos de duração e foi baseado em uma obra de Stephen King.

STAGE 1 - CAVERN

A versão arcade foi a primeira lançada, com base no filme. Apesar do capricho no visual e na abordagem em perspectiva isométrica serem fantásticas, o que destacou este game das demais versões posteriores foi o fato da SEGA seguir a mesma linha lógica da película. A primeira fase, por exemplo, lembra bastante o esconderijo subterrâneo do filme. Enquanto a versão para videogames tem início dentro do Club 30s, a versão arcade tenta remontar o filme e começa como se fosse um flashback e mostra como Michael atravessou o caminho de Mr. Big, o vilão do jogo; os eventos vistos aqui, na verdade, remetem a um trecho da última fase da aventura e este é o motivo pelo qual esta fase só tem um segmento e não há um chefe, ao contrário das demais que sempre se dividem em três etapas. A trilha de fundo é Bad.

Na versão arcade era possível escollher três cores diferentes de Michael

tinha o poder da dança! O herói começava a dança com tudo que tinha direito e os inimigos na tela tentavam acompanhar seus movimentos. Logicamente, eles não conseguiam e caiam mortos em seguida. O que os matava? Exaustão? Um ataque cardíaco súbito? Saber que jamais seriam bons como o Rei do Pop? Não importa, a lição aqui é: não se meta com Michael Jackson.

A versão Arcade podia ser jogada por até três pessoas e cada uma controlava Michael Jackson com um terno de cor diferente. Meio estranho, mas MJ já pode virar carro e robô, então se multiplicar deve ser moleza para ele.

Porém e infelizmente, nem tudo eram flores no reino dos fliperamas. *Moonwalker* sofria da "bateria suicida" da Sega, um problema notório em muitos jogos da empresa, que paravam de funcionar adequadamente ou simplesmente pifavam quando a bateria da máquina estava próxima ao fim de sua vida útil.

Não foi apenas nos fliperamas que Michael Jackson brilhou, pois a Sega também preparou versões domésticas para a gurizada preguiçosa demais para sair de casa e ir jogar os títulos de seu ídolo naquele boteco suspeito da esquina.

MICHAEL NOS CONSOLES

A versão do qual todos se lembram com carinho foram as lançadas para os consoles domésticos da Sega. Os jogos eram virtualmente idênticos, exceto pelas óbvias diferenças de hardware entre o Master System e o Mega Drive.

O jogo começa no Club 30, cenário do clip *Smooth Criminal*. Michael joga uma moeda na jukebox logo na entrada do lugar e com isso as luzes se acendem e a música começa a tocar.

Michael não ataca bate nos inimigos com Hadoukens aqui, mas usa de seus incontestáveis passos de dança para destruir os gângsters que se atreveram

TRILHA SONORA DA VERSÃO MEGA DRIVE

STAGE 1

Club 30s
Trilha Sonora: Smooth Criminal
Ataque Especial: Smooth Criminal

STAGE 2

Street
Trilha Sonora: Beat it
Ataque Especial: Beat it

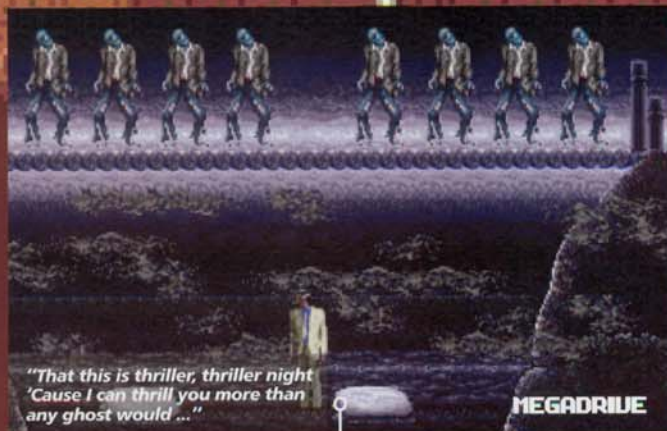
STAGE 3

Woods
Trilha Sonora: Another Part of Me
Ataque Especial: Thriller e Billie Jean

STAGE 4

Cavern
Trilha Sonora: Billie Jean
Ataque Especial: Bad

STAGE 5

The Enemy Hideout
Trilha: Bad / Ataque: Smooth Criminal, Beat it e Another Part of Me

"That this is thriller, thriller night 'Cause I can thrill you more than any ghost would ..."

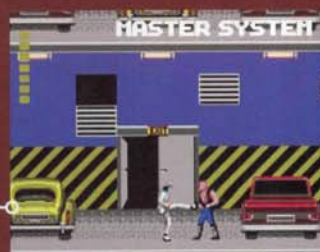
a capturar as crianças. Cada vez que se move, pó de estrelas (ou seja lá o que for aquilo) sai de seus pés e de suas mãos e assim que atinge um vilão, o arremessa a quilômetros de distância. Pois é, Michael Jackson não era chamado de super astro à toa!

A base deste game é unicamente encontrar as crianças ao longo das fases. Elas estão escondidas atrás de janelas, portas, nos porta malas de carros, dentro de bueiros, atrás de arbustos, lápides e por aí vai... acho que você já entendeu o espírito da coisa. Cada vez que encontrar uma criança, ela irá saltitar alegremente, dizer "Michael" e sair voando em uma estrela. Uma vez que toda essa garotada pode voar em estrelas quando tem vontade, por que não fizeram isso antes? Tinham que fazer o coitado do Michael sair enfrentando gângsters e militares do mal?

Infelizmente, a temática do jogo também é sua maldição. Não há nenhuma indicação de onde as crianças possam estar escondidas ou quais já foram resgatadas, o que as vezes pode obrigar o jogador a checar novamente todos os locais da fase para achar a última criança... mas tudo isso era compensado pelo poder da dança.

Sim, aqui Michael também é capaz de botar toda a tela para **dançar**, mas diferentemente da versão arcade, os vilões acompanham seus passos e dançam com a mesma coreografia perfeita dos vídeo clipes do astro. Verdade seja dita, estes ataques são muito impressionantes até hoje, pelo simples fato dos programadores terem reproduzido os passos de Michael com perfeição no jogo. É ainda mais incrível se levarmos em consideração que as diversas danças de MJ foram enfiadas em um cartucho de Mega Drive.

Michael também podia se transformar em robô aqui, mas era preciso apanhar uma estrela cadente que surgia em pontos aleatórios da fase ao se resgatar uma criança específica. Era um bocado difícil apanhar a tal estrela, mas caso conseguisse, Michael se transformava no mesmo robô imenso e indestrutível do filme, capaz de voar, disparar lasers e mísseis teleguiados. Se há um sentido para a vida, com certeza é esse.

Apesar de não usar os vocais de MJ (óbvio), o Mega Drive reproduziu fantasticamente as músicas do astro com seus arquivos de MIDI e eles empolgam muito até hoje. De fato, o áudio da versão para Mega Drive é melhor até mesmo que o da versão de fliperama, mas considerando que a versão de

Mega Drive poderia ser ouvida em casa com som cristalino enquanto a de fliperama teria suas canções abafadas pelo barulho infernal de inúmeras outras máquinas ao redor, não é de se estranhar.

Moonwalker para o Master System é uma versão aguada do jogo para Mega Drive. Para um sistema de 8 Bits, possui bons **visuais e boa jogabilidade**, mas o áudio é de lascar e não vale o esforço. Mesmo assim, a versão de Master não é a pior coisa já feita com o nome do astro...

HAHA! YOU'LL NEVER CATCH ME!

Falando em anos 90, lembra da cena do piano em *Quero ser Grande*, com Tom Hanks?

STAGE 2 - AMUSEMENT QUARTER

Na versão arcade, entre cada fase rola uma animação que mostra que os inimigos sempre raptam as mesmas três crianças (Katie, Sean e Zeke)... que estranhamente surgem repetidas em algumas fases. Ah, como essa liberdade despretensiosa e sem nexo dos games dos anos de 1990 era legal (na versão videogame só tinha a Katie, e dezenas de réplicas dela para ser salva). Bubbles, o chimpanzé que foi mascote de MJ na vida real, aparece quando você destrói objetos/inimigos ou resgata todas as crianças da fase. Com isso, por algum motivo, Michael assume sua forma robótica. Na versão para videogames, no lugar de Bubbles surge uma estrela cadente.

Nesta fase rola um bug (ou vacilo) da Sega. Ao usar o ataque especial Dance Magic, a música toca de maneira totalmente desconexa. Mas quem ligava para isso na época? Aliás, quem liga para isso ainda hoje? Ver Michael dançando no game continua sendo legal. A trilha deste cenário é Smooth Criminal.

1

2

3

STAGE 3 - NIGHT STREET

Este estágio é parcialmente semelhante à primeira parte da fase anterior, só que ocorre à noite. O legal aqui é botar os cachorros dos inimigos para dançar (sim, eles dançam). O ataque Dance Magic apresenta três variações: jogada de chapéu, dança com o pulo explosivo e a famosa inclinação que desafia a gravidade. Uma dessas três formas de ataque ocorre em certos momentos da fase, da quantidade de inimigos presentes e do tamanho da barra de vida de Michael. Aqui rola Beat it como trilha sonora.

MICHAEL NOS COMPUTADORES

Quando tudo parecia quase perfeito (a versão Master ainda é uma porcaria), entra em cena a U.S Gold. Você deve se lembrar da produtora por traumas causados pelos piores games da história da humanidade, como o atroz *Strider Returns*, um jogo tão ruim que devem haver tratados da O.N.U que o definam como "arma de destruição em massa."

Tendo esta batida de trem em seu currículo, não é de se espantar que o *Moonwalker* da empresa seja um crime. Lançado para diversos computadores (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX e ZX Spectrum), o game, em vez de ser um beat'em up ou um side scroller, é preciso guiar Michael através de um labirinto com visão aérea. Seu objetivo? Encontrar todas as peças de uma fantasia de coelho. Pois é, era uma das cenas do filme, Michael se vestia de coelho para fugir dos fãs e no fim a roupa criava vida própria e começava a dançar com o astro. Faz tão pouco sentido hoje quanto fazia há vinte anos atrás, mas enfim. Nos jogos da U.S Gold, a visão era aérea e o jogador precisava guiar Michael através de um labirinto para encontrar as peças da dita roupa de coelho, enquanto fugia dos já mencionados fãs.

Os gráficos eram abomináveis e Michael se movia com a velocidade de uma placa tectônica, o que tornava este game inacreditavelmente enfurecedor. Para colocar sal na ferida, é preciso coletar as partes da roupa em uma ordem específica, o que só serve para estragar o dia daqueles que ousaram experimentar esse jogo.

A outra etapa do jogo era razoavelmente diferente, mas igualmente frustrante. Michael guia uma moto e tem de recolher esferas para se transformar em carro. A única coisa digna de nota era a capacidade de MJ atropelar pedestres e deixar manchas de

Os fãs reagem com horror ao ver que Michael foi revestido de caramelo para participar da versão para PC

Mesmo hoje, este terno branco ainda é incrivelmente estiloso... isso se você for um gangster dos anos 30.

Assim como o Zordon, MJ pode projetar seu rosto no espaço. Diferente do Zordon, ele não está preso em um pote de picles!

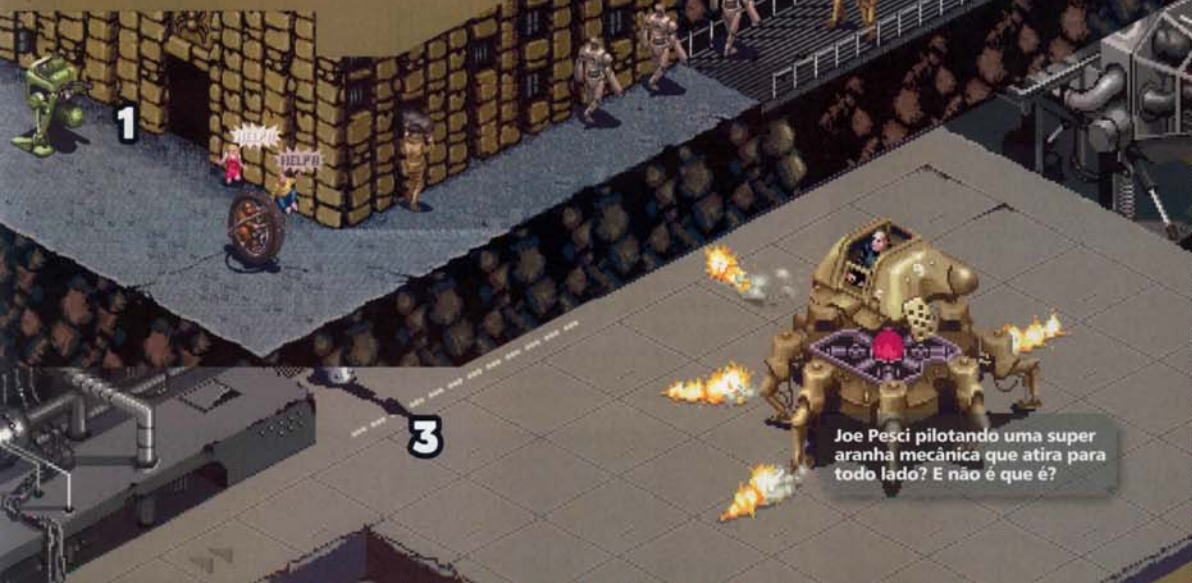
COLECIONADOR DE FLIPERAMAS

Ok, já mencionei que MJ tinha seu próprio fliperama particular em Neverland e talvez você esteja pensando que ele tinha um salão com meia dúzia de máquinas. Pois estará errado, a coleção de Michael Jackson era gigantesca. Só para citar algumas das máquinas que o rapaz tinha, em seu rancho podiam ser encontrados *Ms. Pac-Man*, *Jambo Safari*, *Mortal Kombat*, *Tekken II*, *Guitar Freaks*, *Galaxy Force II*, *Super Street Fighter II*, *Crazy Taxi*, *Time Killers*, *Revolution X* e até mesmo uma cabine do *R360*, um simulado de combate aéreo da Sega com uma cabine que rodava em 360 graus. Infelizmente, alguns destes jogos foram leiloados perto do fim de sua vida, para que alguns de seus débitos fossem pagos. Quem quer que os tenham comprado, é um sujeito de muita sorte e eu o odeio, seu miserável sortudo!

STAGE 4 - GRAVEYARD

O momento terror do jogo, que termina no combate contra uma máquina de criar fantasmas... Enfim, a inspiração para esta fase vem do (ainda hoje) maravilhoso videoclipe de 14 minutos *Thriller*. Aliás, apenas a versão japonesa do game para videogame conta com a música *Thriller* na primeira parte do segmento Graveyard (a terceira fase no Mega Drive). Já na versão ocidental, em que a música tocada é *Another Part of Me*, a música *Thriller* só tocava ao manter o botão B pressionado durante a execução da Dance Magic. Mas por alguma razão, certas cópias do jogo não tinham a música escondida. Teria sido algum problema com direitos autorais, uma vez que Michael não é o autor da música? Música de fundo: Another Parte of Me.

STAGE 5 - EVIL FORTRESS

Tudo termina onde começou: de volta àquela primeira fase, mas desta vez com uma sequência extra que leva até um elevador. Não tem muito o que apontar aqui, a não ser a grande gama (e variedade) de inimigos presentes; além das criacinhas a serem salvas. A segunda parte da fase consiste em uma longa subida de elevador... aliás, por que diabos a grande maioria dos beat' em ups da década de 1990 apresentam uma longa fase com elevador? Vai entender. Ao final da subida rola o confronto com o chefão, que pilota um tipo de robô aranha, algo bem alusivo a seu fascínio por aranhas. Música de fundo: Bad (reprise).

Joe Pesci pilotando uma super aranha mecânica que atira para todo lado? E não é que é?

sangue no asfalto. Agora, me chame de ingênuo mas eu tenho certeza de que isso é algo que MJ jamais faria. Que feio, U.S Gold...

OUTRAS APARIÇÕES DO ASTRO

Michael Jackson levaria quase dez anos para voltar a estrelar em um game, mas acabou aparecendo como astro convidado em dois títulos para Dreamcast: *Space Channel 5* e *Ready to Rumble Boxing Round 2*.

Sua aparição em *Space Channel 5* foi algo decidido de última hora. O jogo estava em seus processos finais de produção a um mês do lançamento, quando o astro entrou em contato com os produtores do jogo e disse que gostaria de tomar parte nele. Como faltava pouco tempo para o lançamento, a equipe de produção apenas programou as pessoas do jogo para dançarem como Michael Jackson quando possuídas pelo alienígena. *Em Space Channel 5 Part 2*, Michael teve seu papel aumentado e acabou virando o chefe da heroína Ulala, que precisa resgatá-lo quando ele é sequestrado pelos vilões da história.

Já em *Ready to Rumble Boxing Round 2*, Michael era um dos pugilistas e usava luvas de boxe encrustadas com brilhantes, como a famosa luva que usou durante parte de sua carreira. Outras celebridades presentes no jogo eram Shaquille O'Neal e o então Presidente norte-americano, Bill Clinton. Claro, nenhum deles se comparava ao Rei do Pop em matéria de dar porrada, por mais incrível que isso possa parecer.

MJ nunca mais apareceu em games, mas sua música compareceu em títulos de grande circulação. *Grand Theft Auto - Vice City* traz duas músicas de Michael Jackson em seu repertório: *Billie Jean* e *Wanna be Starting Something*. De fato, *Billie Jean* é sempre a primeira música que toca no game quando o protagonista Tommy Vercetti entra

DREAMCAST

"Tá pensando o que? Eu que ensinei o Balboa a lutar mermão! Who's Bad?"

MJ E A TRILHA DE SONIC 3

Até os dias de hoje, existe uma lenda entre os fãs, de que Michael Jackson foi o produtor musical de *Sonic 3*. O astro nunca confirmou nem negou isso e a Sega também se manteve calada a respeito. Parte da lenda diz que ele não recebeu o crédito por seu trabalho pois o game foi lançado na época dos escândalos envolvendo o nome de MJ. Como a internet é um local de eterna especulação, os fãs tentaram decifrar o mistério eles mesmos e encontraram evidências bastante curiosas, algumas das músicas do game de fato possuem similaridades com canções de Michael Jackson. O tema da fase Carnival Night Zone possui notas em comum com a música *Jam* enquanto a canção que toca nos créditos parece uma versão um pouco acelerada da música *Stranger in Moscow*. Vários fãs já encontraram semelhanças entre outras músicas de *Sonic 3* e o estilo de composição de Michael Jackson. Claro, todas estas suposições não devem ser entendidas como documentos incontestáveis, mas como a opinião (que pode ser tendenciosa) dos fãs. Há diversos vídeos no Youtube que comparam as músicas de MJ com a trilha sonora de *Sonic 3*. Recomendo que você dê uma olhada e tire suas próprias conclusões.

em veículo. O clássico *Beat it* fez parte da lista de canções de *Guitar Hero World Tour* e diga-se de passagem, é absurdamente difícil conseguir uma pontuação perfeita nesta canção sem quebrar os dedos no processo.

O FUTURO DO REI DO POP NOS GAMES

Após a morte de Michael Jackson, todos os produtos envolvendo seu nome passaram a valer muito mais. Cópias em estado perfeito do jogo *Moonwalker* para Mega Drive chegaram a alcançar o absurdo preço de 3 mil dólares no Ebay. Principalmente se for aquela raríssima versão na qual toca *Thriller* ao usar o ataque especial na fase do cemitério (a maioria das cópias que chegou ao mercado não conta com essa trilha) e, é claro, com lacre original.

Pouco tempo após a morte do astro, a MJJ Productions produtora particular do astro, anunciou que um título estrelando as canções e a voz de Michael Jackson estaria e produção, mas nada mais foi confirmado.

Obviamente, após a morte de MJ, os fãs pediram à Sega - por meio de seu Twitter oficial - por um remake de *Moonwalker* para os consoles modernos. A empresa, apesar de não descartar totalmente a ideia, julga ser uma difícil tarefa devido a problemas de direitos autorais, explicou Roel Peeters, executivo da Sega

Independente disso, o Rei do Pop deixou uma marca indelével no mundo dos games, e nenhum outro astro pode se gabar de ter produzido títulos tão inesquecíveis e cultuados no ramo. Resta a certeza que nos anos que virão, muitas pessoas continuarão a jogar os fantásticos jogos lançados pela parceria de MJ e Sega e ainda mais gente continuará tentando fazer o moonwalk e falhando miseravelmente.

Obrigado por tudo, MJ!

O Atari da Atari... no Brasil

Colaboraram com imagens e informações para esta reportagem:
- Fernando Rodrigues Salvio
- Norian Munhoz Jr.
- Eduardo Luccas
- Hélio Ferraz
- Antonio Borba

Há 25 anos, na década de 80, o Atari chegou às lojas brasileiras e conquistou o País. Foi o começo da era de ouro do "melhor inimigo" dos jogadores

Texto: Marcus "Garrettimus" Garrett

Em 1983, há pouco mais de 25 anos, o Atari 2600 foi lançado no Brasil pela Polyvox, empresa do Grupo Gradiente. O Atari povoou o imaginário e as tevês de milhares de crianças e adolescentes. A magia irradiada pela presença do videogame no Brasil vinha do carisma do console, a ansiedade criada pelo seu lançamento tardio no País e por uma campanha de marketing maciça como nunca mais foi vista para os games. Há muita história para contar sobre aquele que ficou conhecido como Atari da Atari, o melhor inimigo dos jogadores. Vamos a ela.

CHEGADA TARDIA

Durante a década de 80, em 1983, a Atari, então uma divisão da Warner Communications, andava mal das pernas. Não só a Atari, mas a maioria das empresas que comercializavam videogames sofria com a crise conhecida como "Crash de 1983". Os brasileiros não sentiram efeitos desta crise, que aconteceu nos EUA como resultado da guerra de preços de consoles e cartuchos, da inundação de jogos de qualidade duvidosa e também por conta da crescente competição oferecida por parte dos microcomputadores, como o Commodore 64, que chegavam com força total e ofereciam, além dos games, a possibilidade de uso "sério e adulto", por meio de programas e aplicativos.

À ocasião, no Brasil, vivíamos a Reserva de Mercado e uma forte inflação. Apesar disso, o País se mostrava sedento de novidades eletrônicas, que

Filas enormes para assistir e participar do campeonato de Atari da Sears. Junto com ela, diversas outras lojas de departamento explorararam o potencial de vendas do videogame e conduziram eventos para agitar o mercado

em grande parte chegavam de maneira não oficial, via contrabando. Com esse cenário aconteceu a parceria - em abril de 83 - de um gigante nacional do setor, o Grupo Gradiente (IGB) presidido por Eugênio Staub, e a Warner, que via sua outrora galinha dos ovos de ouro, o Atari 2600, decair a cada dia nos EUA. A primeira, em regime de exclusividade, poderia distribuir oficialmente tanto o videogame quanto os cartuchos no País, ao passo que a segunda teria a chance de dar uma sobrevida a um aparelho que, nitidamente, agonizava nos Estados Unidos.

Assim nossa história tupiniquim foi escrita. Em fins de agosto e início de setembro daquele ano, custando quase 200 mil cruzeiros, o console sinônimo de videogame, o Atari 2600 – Video Computer System, foi lançado com seis anos de atraso em relação ao mercado norte-americano que o inventou. Optou-se, para o lançamento, pela marca Polyvox, empresa do ramo de som comprada pela Gradiente, em 1979, e sua antiga concorrente. Muito se especula sobre essa escolha, afinal, por que não utilizaram a força do nome Gradiente? Aqui cabem duas explicações prováveis. A Gradiente havia comprado a Polyvox há pouco tempo e quis se valer do peso da última, conhecida e tradicional marca dentre os exigentes consumidores de aparelhagem de som, e vinculá-la ao Atari. A outra possibilidade, segundo publicações da época, é justamente o oposto: a Gradiente continuaria a explorar o mercado de aparelhagem de som e, por sua vez, deixaria os produtos de outras áreas, como os videogames, em exclusividade com a Polyvox. No fundo, eram a mesma coisa.

O ATARI DA ATARI

Uma vez definida a marca, era necessário gritar a novidade aos quatro cantos. Uma campanha publicitária milionária sem precedentes (à época, custou 2,5 bilhões de cruzeiros) para inundar revistas e televisão (no horário nobre) foi cuidadosamente criada pela agência de publicidade DPZ para apresentar, em grande estilo, o videogame ao mercado nacional. Foi criado o slogan "O Atari da Atari", para diferenciá-lo e enfrentar a concorrência de videogames "clones" do Atari, como o **Dynavision** (da Dynacom) e o **Dactari** (da Sayfi Computadores), e a campanha "O melhor inimigo do homem. Leve o inimigo para casa". A Polyvox preparou sua estratégia para atingir, em cheio, o Dia da Criança e o Natal.

O chamado foi atendido. No curto período que compreendeu

CAMPANHA CRIATIVA

A campanha publicitária do Atari da Polyvox marcou forte presença em revistas. Ela se destacava com slogans marcantes em letras garrafais, como "Quem tem muitos amigos precisa deste inimigo" e "O Melhor Inimigo do Homem"; além de outros bizarros como "O Inimigo Número 1 da Solidão" e o trava-línguas "Só o cartucho Atari é o Cartucho Atari da Atari". Quase sempre divulgados em duas páginas, os anúncios ainda ofereciam, nos rodapés, MUITAS mensagens para lá de esquisitas. Abaixo estão as dez que consideramos mais... marcantes.

TENSO!

1. Atari. Desenvolve a Psicomotricidade do indivíduo.
2. Atari. Companheiro dos solteiros, dos solitários, dos mal-amados, dos descasados.
3. Atari. Quem tem este inimigo não precisa de amigos, mas eles sempre aparecem.
4. Atari. Um sistema de 6ª geração combatendo a solidão.
5. Atari. Um sistema de 6ª geração promovendo a integração.
6. Atari. Antes com ele do que mal-acompanhado.
7. Atari. O Inimigo de estimação do homem, da mulher, da criança.
8. Atari. No sobrado, na mansão, na casa de praia, no apartamento, na fazenda.
9. Atari. Dinamiza a vidinha monótona do pai. Coloca emoção no dia a dia da mãe. O_O'
10. Atari. O inimigo nº1 da família brasileira.

PACOTE DOS SONHOS

O Atari da Polyvox era o sonho de consumo de diversos lares, pois além de ser oficialmente suportado pela Atari norte-americana, possuía um hardware idêntico ao do console original. Confira agora todos os ítens inclusos na caixa do "Atari da Atari".

A garantia era de três meses e cobria defeitos de fabricação, mas somente ao primeiro comprador.

O Atari original tinha um design único. Seu acabamento de pintura lembra o atual estilo "Black Piano" e, na época, foi apelidado de Darth Vadder.

O pacote também incluia um catálogo de jogos para os donos conhecerem quais títulos poderiam comprar posteriormente.

Missile Command era o cartucho que acompanhava o console.

A Polyvox traduziu o manual de instruções do console na íntegra para acompanhar o pacote. E acredite: muita gente lia.

Incomum à época, a fonte era externa e não deixava o videogame aquecer muito

A famosa chave Computer/TV foi padrão durante boa parte dos anos 1980 e 1990. Conectar suas "patinhas" com chaves de fenda nos lembra de como a vida era difícil.

o lançamento até o Natal, algo como quatro meses, cerca de noventa mil consumidores levaram "inimigos" para casa, adquiridos em grandes redes de lojas como Mappin, Mesbla e Sears, e em lojas de menor porte como Cinótica, Josias Studio, Fotóptica e Colorcenter. Era comum ver pais e filhos saírem das lojas, sorridentes, com seus Ataris debaixo dos braços na época natalina. A Polyvox, porém, enfrentou uma grande concorrência, em termos de jogos, de empresas nacionais que já produziam cartuchos "clones" desde 82, tais como a Dynacom e a Canal 3, ambas de São Paulo. As empresas, protegidas pela Lei da Reserva de Mercado, conseguiam produzir – sem pagar royalties – jogos de várias produtoras/softhouses, como a Activision, a Parker Bros. e a Imagic, ao passo que a Polyvox somente tinha a possibilidade de lançar os jogos licenciados da própria Atari, fato que diminuiu o número de títulos originais disponíveis nas prateleiras no Natal. Eram quase trinta títulos da Polyvox contra centenas da concorrência.

SÉRIES BRASILEIRAS

O capítulo "cartuchos" merece um adendo especial, afinal, algo bastante particular aconteceu no Brasil. De uma maneira diferente da vista no exterior, as empresas brasileiras que produziam cartuchos clones inventaram, informalmente, uma denominação que classificava um cartucho conforme a quantidade de memória ocupada pelo jogo. Eram as chamadas "séries".

A Série Prata representava os cartuchos com 2 e 4 Kbytes; enquanto a Série Ouro oferecia cartuchos de 8 Kbytes; e a Série Diamante, criada para separar alguns títulos de 8 Kbytes e os de 16 Kbytes. Jogos como *Combat*, *Air Sea Battle* e *Freeway* ocupavam 2 Kbytes; *Enduro*, *River Raid* e *Demon Attack*, 4 Kbytes; *H.E.R.O.*, *Moon Patrol*, *Phoenix* e *Jungle Hunt*, 8 Kbytes; e *Masters of the Universe - He Man* era um dos "gigantes" de 16 Kbytes.

A principal razão para a criação das séries foi o custo de produção de cartuchos. Produzir um cartucho de 8 Kbytes custava mais devido a um processo eletrônico conhecido como Bank-Switching, então os jogos da Série Ouro, de cara, saíam mais caros – e o consumidor já estava ciente do fato ao verificar os preços nas lojas. As séries acabaram ganhando tom de níveis de qualidade e era comum escutar pedidos, por parte de clientes, como: "Por favor, gostaria de ver os cartuchos Série Ouro".

No caso dos jogos da Polyvox, obviamente, não existiam cartuchos de série alguma; eram todos comercializados de maneira uniforme. Nos EUA também não se viu coisa igual.

A divisão por séries acabou por criar uma hierarquia de qualidade entre os cartuchos

PRODUÇÃO PARCIAL

Quanto ao Atari propriamente dito, a primeira leva comercializada no País foi pouco nacionalizada. Enquanto o gabinete plástico, os joysticks, os cabos, manuais e a caixa eram **"Made in Brazil"**, toda a

eletrônica do videogame, isto é, a placa de circuito impresso e os componentes, vinha pronta de fora. A Polyvox, inicialmente, tinha apenas o trabalho de instalar um circuito para a transcodificação do console, fazendo com que ele funcionasse – em cores – em nossos aparelhos de tevê nacionais; no sistema PAL-M.

O mesmo valia para os cartuchos, que tinham caixa plástica (case) e rótulo produzidos aqui, mas que recebiam o circuito e a EPROM (chip em que se armazenava o game) da Warner, prontos. Um detalhe importante do período da Reserva de Mercado foi a existência de um órgão do governo, a SEI (Secretaria Especial de Informática), o qual exigia que ao menos 30% do projeto eletrônico de um aparelho fosse nacionalizado para que a empresa ganhasse a autorização de fabricá-lo no País. A Polyvox, no lançamento do Atari, atingiu, de início, 32% de nacionalização, mas logo teve esse número excedido. A partir de 1984, os Ataris passaram a ser inteiramente fabricados na Zona Franca de Manaus, processo que incluiu as placas e os chips.

A FEBRE E AS LOCADORAS

Videogame pronto, comerciais na tevê, lojas abarrotadas, consumidores comprando de maneira ensandecida, fabricantes sorrindo à toa e a "molecada" jogando sem parar, por horas a fio... A febre do Atari só esquentava cada vez mais. Ela foi de tamanha proporção que a Rede Globo, de janeiro a julho de 1984, apresentou uma novela às 19 horas, Transas e Caretas, em cuja abertura aparecia um Atari 2600, em close, e um cartucho com o título da mesma. No enredo, o personagem de José Wilker era viciado em novidades tecnológicas, possuía um Atari, um robô-mordomo chamado Alcides, e outras traquitanas eletrônicas. Nas escolas, no recreio, o papo da garotada não era outro que não o novo "inimigo" ligado sobre a tevê da sala ou o recorde que havia sido quebrado há dois dias. A cada novo jogo descoberto, uma nova alegria.

Os intermináveis troca-trocas de cartuchos e a insaciável busca por novidades geraram a necessidade de um negócio que nasceu nessa geração: locadoras de videogames e cartuchos. As locadoras também funcionavam como clubes, pois reuniam a criançada para partidas e campeonatos valendo prêmios. A meninada costumava passar o dia em tais locais – a contragosto dos pais e para a felicidade dos comerciantes.

Normalmente, a escolha dos jogos se dava por meio de uma espécie de fichário, afixado à parede, no qual dezenas de fichinhas coloridas, que continham os nomes, pairavam imóveis. Ao invés de se ter acesso ao cartucho ou à caixinha diretamente, o locatário apanhava a ficha – de acordo com o título do jogo escolhido – e a entregava ao balconista, que então separava o cartucho e o entregava ao cliente em uma caixinha plástica própria,

Algumas locadoras permitiam ao cliente testar os jogos para facilitar a escolha. Na época já era comum alugar videogames por hora

Painéis enormes representavam o acervo das locadoras e cada ficha tinha o nome de um jogo. Era só escolher e apresentar no balcão

A carta "atariana" de boas-vindas ao Atari Clube é, atualmente, item raro de coleção

VOCÊ SABIA QUE

Em 1981, uma parceria bem-sucedida entre a Mesbla e o Mappin trouxe um lote de Ataris importados e cartuchos para o Brasil. As duas lojas nacionalizaram o videogame (transcodificaram-no e adicionaram manual em português) e o puseram, de maneira inédita, à venda em pequena escala, regionalmente. Isso aconteceu dois anos antes da chegada oficial do Atari ao país. Encontrar um Atari dessa leva, hoje, é tarefa quase impossível aos colecionadores.

O primeiro console nacional "clone/cópia" do Atari 2600 foi lançado em maio de 1983 por uma empresa de pequeno porte, a Sayfi Computadores, e foi sugestivamente batizado de "Dactari" (TV Computer System 2600 A). Além do nome praticamente igual, o design do aparelho era idêntico ao do Atari. A reduzida produção inicial foi posta à venda, com exclusividade, na cadeia de lojas Computerland em São Paulo, Campinas e Rio de Janeiro.

O Atari da Polyvox, diferente da versão americana, não vinha com o par de controles "Paddle" utilizados para se jogar títulos como Tennis, Warlords e Kaboom, e não tinha a famigerada "frente de madeira", era todo preto. Nosso modelo, nos EUA, foi batizado carinhosamente de Darth Vader.

Antes de lançar o videogame no país, a Gradiente/Polyvox encomendou uma pesquisa de mercado a fim de verificar a real base instalada de Ataris importados no Brasil, consoles que chegavam ilegalmente ao país desde 1977. Chegou-se à conclusão de que aqui havia 80 mil Ataris americanos até meados de 1983.

Algumas locadoras de games de Atari ficaram famosas e anunciavam em revistas da época: Electronic Games Club (RJ), Canal 3 (SP), Empavision (PA), Rentacom (SP), Dynatron (DF), Videogame Center (MG), Video Play (RS), WarGames (SP), Atari Club Zona Norte (RJ), Video Game Club Paulista (SP), Dactavision (SP), Ipanema Video Clube (RJ), World Vision (SP), Atari Club Méier (RJ), Josias Studio (RJ), Atari Specialists (RJ) e Curitibano Game Club (PR).

A Polyvox, para desencorajar a venda de cartuchos clones, distribuía panfletos, em pontos de venda, citando as vantagens dos produtos originais, como o banho especial de ouro com que protegia os contatos metálicos dos cartuchos.

O cartucho que acompanhava o Atari, à época de lançamento, era *Missile Command* (Comando de Misseis).

O valor do Atari em agosto/setembro de 1983, convertido para a moeda de hoje, é de aproximadamente R$1.650, cálculo feito com base no salário mínimo e na conversão monetária. Os cartuchos custavam de R$120 a R$250.

Na época de lançamento do Atari, além dos consoles clones (Dynavision, Dactari, VJ 9000), o videogame da Polyvox concorria com o Odyssey (Philips), Intellivision (Sharp/Digimed) e Splicevision (clone de ColecoVision produzido pela Splice).

As revistas que traziam conteúdo de games no Natal de 1983 eram: Micro & Video, Video News e Video Magia.

Com o intuito de promover a interação entre os donos de Atari e a troca de informações e cartuchos, a Polyvox incentivou a criação do Atari Clube. A associação era feita mediante o preenchimento e o envio de um cupom, que vinha com o Atari, e o associado recebia, uma **carteirinha de sócio**, uma camiseta, uma **carta** e um manual de funcionamento do clube. Promoviam-se campeonatos para os associados.

Amigo Atariano,

Benvindo ao Atari Clube, o clube da nova era!

A partir de agora você passa a integrar de forma ativa um sistema nacional de comunicação eletrônica, com uma lista de privilégios criada de acordo com as suas necessidades.

Guarde bem sua carterinha. Ela vai ser de grande utilidade.

Como sócio, você desfrutará em breve - com uma série de vantagens - dos eventos da Era Atari: recebimento do Informativo Atari, descontos em lojas através de promoções exclusivas e campeonatos Atari. Tudo dependendo apenas de sua participação.

Escreva. Dê idéias. Conta-nos sobre os cartuchos que prefere, quantos pontos você consegue fazer.

Não deixe de participar com suas sugestões. Afinal, o Atari Clube pertence a seus sócios. E só fará aquilo que os Atarianos decidirem.

Saudações Atáricas

No jogo oriental do GO dois adversários lutam pelo território e pelo poder num tabuleiro bidimensional. A cada novo movimento a vantagem passa de um jogador para o outro. Mas à medida que o jogo avança, chega uma hora em que o jogador assume o controle e o resultado do jogo se torna visível. Existe uma palavra para esse momento; uma palavra que mais do que o sinal do objetivo alcançado, significa o anúncio do inevitável. Essa palavra é Atari.

CARTUCHOS

A fabricação destes jogos não era licenciada pela Atari, mas a legislação Brasileira assegurava o direito de empresas como a Dynacom fabricá-los no País. A culpada disso era a famigerada lei de reserva de mercado, que visava proteger a indústria nacional de componentes eletrônicos e permitia as empresas copiar produtos tecnológicos internacionais sem se preocupar com as suas patentes.

Muitos cartuchos fabricados e distribuídos no Brasil usavam um confuso sistema de chaves para selecionar os jogos disponíveis.

A fabricação destes jogos não era licenciada pela Atari, mas a legislação Brasileira assegurava o direito de empresas como a Dynacom fabricá-los no país.

Os cartuchos da Atari/Polyvox apresentavam adesivos mais bonitos e tinham maior apelo entre os colecionadores, já que seguiam o padrão dos cartuchos dos EUA.

produzida à época especialmente para os cartuchos de Atari, que eram acondicionados perfeitamente nelas. Em alguns casos, colocava-se até o manual de instruções do game no verso

Costumava haver, também, um ou mais consoles para que a pessoa "experimentasse" os jogos no local, e a decoração dessas locadoras costumava ser feita com pôsteres e com caixinhas vazias de cartuchos.

O fator "ineditismo" do videogame como nova forma de entretenimento provocava caras de deslumbramento nas crianças conforme os games eram descobertos, jogados.

O FIM DE UMA ERA

Milhares de partidas depois, já no final dos anos 1980, o reinado do inimigo começou a chegar ao fim até que ele foi, eventualmente, destronado. A próxima geração de consoles de tecnologia japonesa chegava com força total e para ficar. Os novos objetos de desejo passaram a ser o Master System da Tec Toy e os clones do NES, como o Dynavision 2. O início da década seguinte trouxe os consoles de 16 bits, como o Mega Drive e o SNES, com grande melhoria gráfica e sonora.

Lutando com bravura, o Atari foi produzido até aproximadamente 1994, sendo que o último modelo colocado na praça, o "econômico" 2600-S, possuía botões plásticos ao invés das chaves metálicas, fonte embutida e joysticks fixos ao console

BOAS SAUDADES

A Era Atari foi um período especial para quem era criança ou adolescente. Havia um gostoso burburinho no ar, algo como um mistério por desvendar, uma boa promessa. O que era esse tal de videogame, esse Atari? O que aqueles pequenos quadradinhos plásticos, os cartuchos, podiam proporcionar?

As crianças começavam, paulatinamente, a deixar de lado as brincadeiras comuns, de rua, para se reunir em frente ao televisor, na sala da própria casa ou no vizinho, com o intuito de travar batalhas mirabolantes, enfrentar invasores espaciais a caminho da Terra ou inimigos numerosos em um rio sinuoso, comer o número máximo de pastilhas em um labirinto cheio de fantasmas, destruir seus joysticks para que seu atleta vença a prova na olimpíada ou deter mísseis balísticos que caíam do céu. Realmente mágico era poder usar a imaginação para transformar quadradinhos parcamente coloridos em alienígenas malvados, carros, aviões, bonequinhos, personagens de cinema, quadrinhos ou desenhos e tudo o mais quanto a mente fértil de uma criança pudesse conceber. Era uma simplicidade que empolgava, inebriava.

O Atari foi um console que popularizou o videogame como nova forma de brinquedo, mudando o paradigma familiar e os lares brasileiros definitivamente, e ensinando uma lição que ainda serve para hoje: jogos não têm a obrigação de ser complexos, mas de ser divertidos.

ARQUIVO RETRO

Viajamos ao ano de lançamento do Atari no Brasil para buscar as esperanças e expectativas sobre a grande novidade. A extinta revista Vídeo News publicou, em junho daquele ano, uma entrevista com Eugênio Staub, presidente do Grupo Gradiente e responsável pelo lançamento oficial do Atari no Brasil.

Vídeo News. Por que o acordo com a Atari e não com outras marcas?
Eugênio Staub. Existem 12 milhões de aparelhos Atari nos Estados Unidos, que representam 70% do mercado americano. Esse é um bom motivo.

VN. Qual seria o potencial desse mercado de videogames?
Staub. Seria um pouco menos que o dobro do que nós programamos. Este ano nossa produção seria de 250 mil unidades e no próximo ano de 400 mil. Teremos uma participação de 60% do mercado. Essas estatísticas são baseadas num trabalho interno de pesquisa e também a exemplo do que aconteceu em outros países.

VN. A recessão econômica não poderia causar uma reviravolta nesses números e no planejamento?
Staub. Depende da seriedade da crise econôica. O custo de um videogame, dividido em quatro ou cinco parcelas, se torna compatível com o poder do consumidor brasileiro. Acho mais difícil, na atual conjuntura, comprar um videocassete do que um videogame. Mas além do custo há uma pressão muito grande do público-alvo desse produto, que é a garotada. Além do que cada vez mais mulheres estão trabalhando e precisando de algo que mantenha suas crianças ocupadas em casa. Os jogos são um bom entretenimento.

VN. A venda de cartuchos também é significativa para a empresa?
Staub. O aparelho de videogame pode ser comparado ao de barbear. Os cartuchos são as lâminas. Acreditamos que a Polyvox vá faturar, com esse produto e com os cartuchos, mais que o total de TV em cores já produzidos no País. Com todos esses planos acho que demos a "tacada" certa.

VN. Não existe o risco do videogame ser um modismo passageiro, como tantos outros produtos?
Staub. Absolutamente. Dá para sentir quando um produto será modismo ou quando será incorporado ao costume do povo. Um exemplo são os aparelhos do tipo walkman, por exemplo. São um sucesso lá fora (no Exterior) até hoje. No entanto, no Brasil foi apenas um modismo. A Gradiente sentiu isso, e por isso não chegamos a investir ou lançar um produto desse tipo. Já o videogame não, ele será incorporado ao lar como qualquer outro eletrodoméstico. Nos EUA, ele já é um produto essencial.

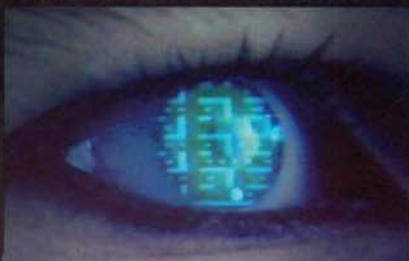
VN. O fato de a Philips estar comercializando seu videogame há quatro meses não influirá no lançamento e comercialização do Atari?
Staub. Afeta um pouco. Nós demoramos para lançar nosso produto devido à negociação com os americanos. Se fosse um produto nosso, teríamos saído na frente da Philips, como geralmente acontece. Eles têm um planejamento menos ágil que o nosso. Mas o mercado de videogames é muito grande, e nossa programação seria a mesma se a Philips tivesse saído depois.

VN. E a possibilidade de associação da CCE com a Dynacom para produzir videogames, pode mudar as estratégias, no que diz respeito a concorrência?
Staub. Claro que vai tornar-se um concorrente mais respeitável. Mas isso não muda nada. Nós achamos a CCE uma empresa de mérito e que é 100% nacional. Eu defendo a concorrência de empresas de capital nacional. O que não é justo é essa concorrência com multinacionais. Para ter uma participação no mercado, elas fazem gualquer coisa: perdem dinheiro, recorrem ao contrabando, como ficou comprovado.

Micro & Vídeo e Vídeo News: Principais fontes de informação de Atari no Brasil

O SEU MELHOR INIMIGO

A campanha apostava na idéia de que videogame era uma diversão familiar

As meninas também eram parte do público alvo da campanha da DPZ

Com produção caprichada, os comerciais arriscavam alguns efeitos especiais

Pelo cara do sujeito, a campanha também visava agradar a maníacos e sociopatas

"Hoje à noite esta casa está sendo invadida por um inimigo terrível... O Atari videogame". Assim se iniciava o primeiro comercial de tevê criado pela agência DPZ, de uma série de quatro, preparados para o lançamento do Atari e exibidas em horário nobre. As propagandas aguçavam a curiosidade das pessoas para o novo e "estranho" brinquedo que aportava por aqui: o videogame. Bem produzidos, tiveram a participação de Gabriel Zellmeister, um dos publicitários mais renomados do País, e foram realizados em película, não em vídeo, o que garantiu um resultado excelente. Graças ao YouTube, você pode assistir a todos eles.

Comercial 1 - Ao som de disparos de *Asteroids*, o narrador fala sobre a iminente invasão alienígena. Sons e luzes vindos do interior de uma residência chamam a atenção dos vizinhos que, amedrontados, chamam a polícia. No interior do local, vê-se uma família torcer pela vitória do filho no videogame, que joga *Space Invaders* e *Defender*. O narrador ressalta as qualidades do inimigo, que "vem com fantasmas, seres extraterrenos, mísseis e andróides". Na conclusão, o espectador constata a vitória do menino que "desafiou sua inteligência [Atari] e venceu". A polícia chega ao local e surpreende os familiares, estupefatos com a tremenda confusão na frente da casa. A narração final ressalta: "Atari videogame... O inimigo que todos querem ter... O Atari da Atari".

Comercial 2 - Um homem, no escurinho de sua sala, joga *Pole Position*, enquanto o narrador ressalta: "Este homem vai disputar uma corrida de Fórmula 1 contra um inimigo terrível... O Atari videogame". Cenas de ultrapassagens e de carros rolam enquanto se vê o homem com o joystick na mão, preocupado e concentrado. O narrador ressalta as qualidades do oponente, que "não tem amor à vida". Na conclusão, após a vitória do jogador e a comemoração com champanhe, o narrador repete o jargão final do primeiro comercial e que será usado nos próximos.

Comercial 3 - Um menino pega um joystick, determinado, enquanto o narrador diz: "Este menino está em guerra contra um inimigo terrível... O Atari videogame". Vemos cenas de *Space Invaders* e as caretas do garoto enquanto joga, ao que o narrador completa: "O inimigo possui caças, mísseis, submarinos...". Na conclusão, o menino vence e é condecorado, com uma medalha, ao estilo militar.

Comercial 4 - Uma mulher, típica dona-de-casa, joga futebol enquanto o narrador explica: "Esta mulher está jogando futebol contra um inimigo terrível... O Atari videogame". A mulher, então, faz caretas e "briga" com o joystick – tamanha a dificuldade da partida. O narrador complementa: "O inimigo conta com Pelé e outros super craques em sua equipe". Nas próximas cenas, a mulher parece dominar os controles e faz, finalmente, um gol, comemorando muito depois.

A vitória contra o "inimigo terrível" sempre culminava em comemorações fervorosas

Se este garoto não é o Kaká em sua infância, não sabemos quem mais poderia ser

Space Invaders, Defender, Enduro e outros jogos eram portais para grandes aventuras

O jovem Kaká salvou a humanidade em Space Invaders. Entediado, foi jogar bola

Grandes jogos exibidos na TV em horário nobre. Dificilmente veremos isso de novo

As caras e bocas dos atores visavam exaltar a sensação de imersão ao jogar Atari...

... porém algumas davam medo e pareciam mais visões subliminares vindas do Inferno

HIROSHI FUJIOKA

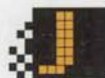
Nascimento: 19 de Fevereiro de 1946
Altura: 1.82 metros
Peso:

FILMOGRAFIA
Kamen Rider (1971)
Futari no Musashi (1982)
Tokuso Saizenken (1986)
Sword Kill (1984)
In The Line of Duty, Part 3 (1985)
K2 (1991)
About Love, Tokyo (1992)
Shogun Cop (1999)

Força! Determinação! Honra! Poder! Segata vai ensiná-lo a largar seu PS3/X360/Wii e voltar (voltar?) a jogar o bom Sega Saturn

SEGATA!!!

O herói, o mito, o guerreiro, o ator e, é claro: os mullets

Texto: Amer Houchaimi e André Forte **Entrevista: Ricardo Cruz**

Jogue Sega Saturn! Nos anos 1997 e 1998, época em que a Sony já dominava o Japão com o seu PlayStation, um herói foi criado para arrastar (mesmo que na base da porrada) os jovens de volta à dura doutrina Sega Saturn. Seu nome é Segata Sanshiro e nunca existiu um garoto-propaganda de carne e osso mais poderoso na indústria dos videogames.

Segata Sanshiro, interpretado pelo ator Hiroshi Fujioka (que já merecia respeito por ter sido o primeiro Kamen Raider), foi um personagem que marcou época pela mistura de humor exagerado, honra e disciplina em uma série de comerciais de TV que divulgavam os lançamentos para Sega Saturn.

A concepção de Segata Sanshiro foi uma dessas jóias raras da publicidade que, quando acontecem, viram símbolo de toda uma geração. Segata Sanshiro foi criado como uma paródia do judoca Sugata Sanshiro, herói do filme que leva o nome do personagem e é a primeira obra do mestre do cinema Akira Kurosawa. Segata Sanshiro também é um trocadilho com duas frases em japonês: "Jogue Sega Saturn" (fala-se "Sega Satan Shirôu") e "Sega Saturn Branco" (Sega Satan Shiro), que era a cor do Sega Saturn japonês.

A maior parte dos méritos criativos deve-se a equipe de marketing da SEGA, mas Hiroshi contribuiu muito. Primeiro dan em karatê, terceiro dan em judô e graduado em diversas outras artes marciais, o ator emprestou a postura nobre de um lutador de verdade ao seu personagem e ainda dispensou uso de efeitos

especiais ou dublês em cenas perigosas, como quando patinou descalso no gelo para promover *Winter Heat* e quebrou uma pilha de telhas com a testa no comercial de *Solo Crisis*. E Hiroshi não é "só" uma pilha de músculos indestrutíveis, pois deve-se a ele também o crédito pela inesquecível canção tema dos comerciais. Segataa Sanshirouu!!! Segataaa Sanshiroouu!

O HERÓI QUE FOI ALÉM DO MARKETING

Além de ser O PRIMEIRO Kamen Rider e cantar o tema de abertura desta série, Hiroshi interpretou o lendário Musashi e outros papéis importantes na TV e cinema. Talvez por isso nunca imaginou que seu nome cruzaria oceanos justamente por uma série de comerciais para um sistema de videogame.

Pudera: como resistir a um herói tão dedicado? Segata treinava intensamente em pról de sua causa e carregava Sega Saturns gigantes nas costas como forma de treino e ainda socava incansavelmente os botões de um controle igualmente enorme.

Nos intervalos, ele saia de sua longínqua morada nas montanhas para descer à cidade e caçar os infelizes que teimavam em não jogar Sega Saturn. Afinal, onde já se viu alguém no mundo não jogar o console da Sega?

A disciplina marcial de Segata era aplicada em qualquer situação, desde socar jovens desvirtuados até ajudar a seleção japonesa de futebol a vencer a nossa imbativel canarinho. Você nos paga por essa, Segata!

Segata se veste com jaqueta de couro... de um touro que matou com as próprias mãos. Isso explica o sorriso maroto.

A América tem Rambo, o Brasil tem o Capitão Nascimento e o Japão tem Segata Sanchiro. Eu pergunto: quem seria o herói da França?

Sanshiro ajudou o Sega Saturn a vender bem no Japão e até deu uma sobrevida ao Saturn durante a avalanche PlayStation. Apesar de menos vendido, o Saturn também conquistou um sucesso tremendo no país, o que é comprovado com o lançamento de diversos jogos exclusivos da Sega e Konami.

O herói também se mostrou forte em outras mídias. Seu single musical vendeu mais de cem mil cópias, considerado um número expressivo para um personagem de cunho publicitário. Além disso, Segata ganhou um jogo próprio, *Segata Sanshirou Shinken Yuugi*, para Sega Saturn.

SACRIFÍCIO FINAL

A Sega tratou Segata com tanto carinho que até a "morte" do personagem foi tratada com pompas em um vídeo comercial. Na verdade, a morte só aconteceu devido ao fim do suporte da empresa ao Saturn em 1998, ano de lançamento do seu sucessor, Dreamcast.

Um míssil criado pelas concorrentes tinha como destino o prédio principal da SEGA e o herói, logicamente, não pensou duas vezes e saltou do prédio em direção ao míssil; com toda a sua força, Segata mudou a rota do alvo e foi para o espaço. Tal feito salvou a Sega da extinção, mas o míssil explodiu e Segata morreu. Após a explosão, um emocionado locutor narra a frase: "Segata Sanshiro viverá em nossos corações"; apresentando também o jogo de Segata, o último da empresa para o 32 bits.

Hiroshi/Segata não estrelou outros comerciais para a Sega, apenas fez participações virtuais em alguns jogos lançados para Dreamcast. Hiroshi retornou à mídia atualmente para apresentar *Rambo*, um arcade de tiro nos moldes de *Virtua Cop*, da Sega, baseado na última aparição do soldado interpretado por Sylvester Stallone. E não é preciso dizer quem foi a grande atração da apresentação, com interpreção dedicada, caras e bocas e um impagável mullet. SEGATA!!

Hiroshi foi o primeiro Kamen Rider, Musashi e ainda poderia chutar a bunda do Sargento Ibuki

PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Segata Sanshiro esteve presente em três jogos da Sega, todos pérolas lançadas em território nipônico e pouco conhecidos por nós, pobres almas nascidas longe do exótico mercado japonês. No Dreamcast, *Segagaga* e *Rent a Hero*, ambos de 1999, contaram com pequenas participações do herói. Já *Segata Sanshirou Shinken Yuugi*, de 1998, para Sega Saturn, foi lançado somente após o derradeiro vídeo comercial de despedida de Segata e é composto por diversos minigames que relembram suas aparições na TV. Tão bizarro que pode ser considerado um *Warioware* versão Segata Sanshiro.

Segata é tão bom que fez o tempo parar para tirarmos a foto da madeira sendo feita em pedaços. Isso que é herói!!

ENTREVISTA COM HIROSHI FUJIOKA

OLD Você sabia que Segata Sanshiro é um ícone cultural entre os fãs brasileiros de videogames?
Hiroshi - Não, eu não sabia. Eu já fui convidado inúmeras vezes para ir ao Brasil e sinto que tenho uma relação profunda com o país, portanto fico muito feliz em saber disso!

OLD Quando você percebeu que a fama do personagem se espalhou pelo mundo?
Hiroshi - Eu já tinha ouvido umas histórias, mas só me dei conta que o personagem era famoso mesmo lá fora quando comecei a receber revistas estrangeiras com matérias sobre ele. Isso me dá bastante orgulho. Como eu o interpretei tentando passar mensagens do tipo "não fuja, não desista, não desanime" ou "sempre lute com todas as suas forças por um objetivo", fico extremamente feliz em poder espalhar essas ideias pelo mundo.

OLD Além do jogo, quais produtos inspirados em Segata foram lançados no Japão? Existe um Action Figure de Segata?
Hiroshi - Aqui no Japão foi lançado uma enorme quantidade de bonecos, CDs e outros produtos que fizeram bastante sucesso, a ponto de serem alardeados em diversas mídias.

OLD Qual é a curiosidade mais saudosa de bastidores de gravação dos comerciais?
Hiroshi - Eu não usava dublês e fazia tudo. Na cena do karatê, cheguei a ficar com os punhos ensanguentados; naquela que atravesso o fogo, queimei as minhas sobrancelhas; quase tive uma hipotermia na cena em que corri descalço sobre um bloco de gelo. Ah! Eu me machuquei sério na cena em que quebrei a pilha de telhas com a cabeça. Minha cabeça não parava de sangrar! (risos)

OLD Segata Sanshiro ajudou a seleção japonesa

COMERCIAIS PARA TELEVISÃO

• Burning Rangers: nosso herói não hesita em entrar em um prédio em chamas para salvar duas moçoilas, mas a segunda (a maior de idade) está desacordada. Oh! O infortúnio!!!
Sem pensar duas vezes, Segata aplica respiração boca a boca e, quando a técnica não funciona, ele continua aplicando. E ele continua e continua... e não há sinal de vida da moça, mas Segata continua mais um pouco e mais e... bom, sem resultado, a amiga resolve tentar tirar Segata do prédio, mas ele continua dando uns malh... digo, aplicando a técnica de salvamento na moça desacordada.
Pois é, Segata é um tarado que não desiste nunca... não enquanto o fogo arder, se é que você me entende.

• Soccer RPG: em um momento de grande sabedoria, o Japão decidiu colocar Segata como o técnico de sua seleção. Uma excelente decisão, pois ele provou que arremessar jogadores reservas em meio a cobranças de pênalti podem ser a chave para a vitória!!! Não há nada que um pouco de violência insensata não resolva.

• Levantamento de Saturn: como prova de que está acima dos homens normais, Segata sai pelas montanhas carregando um Sega Saturn imenso no lombo. Se a Sega tivesse gastado na produção do Dreamcast metade do que gastou criando este console enorme, talvez não tivesse ficado a beira da falência... mas, o que eu sei dessas coisas?

• Sonic R: três guris voltam do jogo de beisebol felizes da vida quando dão de cara com Segata. Como ousam praticar esportes e serem saudáveis quando podem ficar trancados em casa mofando na frente do videogame? Felizmente, em um rompante de violência contra a criança, nosso herói os ensina o que é melhor na vida.

• World Cup France 98: Road to Win: mais uma vez, Segata decide tomar as dores da seleção japonesa em suas mãos e resolve defender um pênalti batido pela seleção Brasileira. Segata removeu a trave do seu lugar, impedindo assim o gol dos oponentes. Nosso herói recebeu um cartão vermelho por isso, mas o juiz nunca mais foi visto.

• Bomberman Fight: um judoca gordinho encara Segata, é arremessado, cai de cabeça e explode, o que mostra que o homem deve ter comido pólvora no café da manhã. Segata então nos recomenda jogar *Bomberman* e todo homem inteligente sabe que não se recusa um conselho de um heró que explode os seus adversários.

• Solo Crisis: Segata possui grande sabedoria e compartilha de seus conhecimentos com as crianças. Ele parte uma pilha de telhas com a testa, mostrando para a garotada como um homem de verdade usa a cabeça. O índice de concussões entre crianças deve ter quebrado recordes no Japão quando esta propaganda foi ao ar.

• Winter Heat: Segata mostra que patins para o gelo são para amarelões e corre descalço sobre o rinque de patinação, provando de uma vez por todas que tudo que um homem precisa é da sola de seus pés e testosterona em excesso. O mais "engraçado" é que, ao final, quando Segata esfrega seus pés congelados, é uma cena verídica.

• Sakura Wars 2: dando um tempo em suas atividades violentas e questionáveis, Segata brinca com sua amada, Sakura, em um campo de cerejeiras enquanto pétalas rosáceas o cercam. Nosso herói prova que romance serve muito bem para divulgar games com ferozes batalhas estratégicas entre robôs gigantes armados até os dentes.

a derrotar a seleção brasileira de futebol e, mesmo assim, não foi convidado a ocupar o posto de técnico do time na Copa do Mundo. Qual é a sua opinião sobre isso?
Hiroshi. É óbvio que fiquei chocado, mas pensando bem, não seria uma boa ideia eles me chamarem. (risos)

OLD Como você, Hiroshi, se sentiu com o sacrifício de Segata para salvar a SEGA?
Hiroshi - Mais do que um sacrifício pela Sega, ele fez aquilo pelo sorriso das crianças e de toda a humanidade. Essa é uma atitude típica de um super-herói japonês. O Segata não age de acordo com o seu senso de sacrifício, de responsabilidade ou de honra. Ele segue a sua consciência e o que acha certo. As vezes é severo, outras é bondoso... e às vezes vai longe demais! (risos)

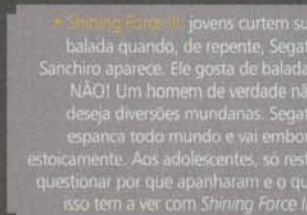
OLD Por quê você não participou das campanhas comerciais do Dreamcast. Houveram convites de outras empresas de videogames?
Hiroshi - Acho que foi uma política da produtora. Recebi muitos convites de diversas outras empresas de videogames. Atualmente, eu tenho algumas ofertas em negociação. Vamos ver no que dá!

OLD Após sua participação na divulgação de *Rambo*, existem planos de outros trabalhos com a empresa?
Hiroshi - Eu ando recebendo muitas ligações com convites para algumas novas histórias de super-heróis. Há projetos que já estão acontecendo e outros sendo analisados.

OLD Como foi atuar em Kamen Rider?
Hiroshi. foi um passo importantíssimo na minha vida, que teve muita influência na minha carreira e me traz boas lembranças da minha juventude. Além disso, até o episódio dez, eu mesmo entrava na roupa de Kamen Rider e fazia as cenas de ação. Cada dia de filmagem tem sua lembrança específica. É um trabalho de que eu nunca vou me esquecer.

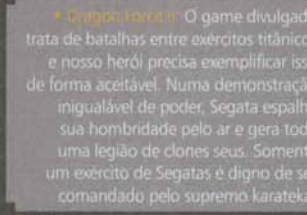
OLD Deixe uma mensagem para os seus fãs no Brasil.
Me sinto muito honrado em saber que outros povos, que estão além de muitas fronteiras, gostam do meu trabalho. Vou me esforçar bastante para um dia poder me encontrar com todos vocês. Continuem dando aquela força.
Muito obrigado, de oração.

• Panzer Dragoon Azel: vestindo uma máscara de dragão, nosso herói faz uma coreografia inexplicável para divulgar o RPG supremo do Saturn. Com certeza o setor de marketing da Sega estava muito bêbado quando criou este comercial, mas tudo que Segata faz automaticamente se torna clássico e nós nunca questionariamos.

• Greatest Nine '98: provando mais uma vez que só precisa de hombridade para praticar qualquer esporte, Segata entra em um jogo de beisebol e rebate uma bola na base do coice, fazendo-a parar no circulo pólar ártico. Os outros jogadores se revoltam e arremessam bolas nele, e nosso herói mata tudo no peito. É uma pena que acaba por aí.

• Shining Force III: jovens curtem sua balada quando, de repente, Segata Sanchiro aparece. Ele gosta de balada? NÃO! Um homem de verdade não deseja diversões mundanas. Segata espanca todo mundo e vai embora estoicamente. Aos adolescentes, só resta questionar por que apanharam e o que isso tem a ver com *Shining Force III*.

• Segata Noel: três crianças fofinhas aguardam o Natal e são surpreendidas pelo único Papai Noel do mundo que usa botas de motoqueiro. Então o velho Nicolau arranca a própria cara e mostra que não é um senhor com problemas de controle da raiva, mas sim SEGATA! E é melhor as crianças terem um Feliz Natal ou sofrerão as consequências.

• The House of The Dead: Segata enfrentou incêndios, crianças, baladas e nunca foi derrotado. Agora, ele resolveu provar que ele se daria bem contra zumbis e descobre que judô não é uma coisa muito eficiente para derrotar motos vivos. É por isso que o jogo de Saturn vinha com um baita trabuco alaranjado, era de se esperar que ele soubesse.

• Deep Fear: um homem precisa comer e, morando no isolamento das montanhas, é de se imaginar que Segata não seja popular com o povo do China in Box. O herói pega um peixe imenso e prepara um sashimi lindão, para ninguém botar defeito. Então, assim como os jovens da balada fizeram, nos perguntamos o que isso tem a ver com o jogo em questão.

• Dragon Force II: O game divulgado trata de batalhas entre exércitos titânicos e nosso herói precisa exemplificar isso de forma aceitável. Numa demonstração inigualável de poder, Segata espalha sua hombridade pelo ar e gera toda uma legião de clones seus. Somente um exército de Segatas é digno de ser comandado pelo supremo karateka.

• Pro Yakyuu Team Mo Tsukurou!: o herói presta sua reverência a foto de um rapaz. Quem é ele? Por que o guerreiro o homenageia? E como diabos o retrato mandou um sorrisinho amarelo para nós ao fim do comercial? Ele é um fantasma? Teria sido morto por Segata Sanchiro antes do comercial ser filmado e agora o assombra? Segata, quem você vai chamar?

• Batalha Final: executivos da Sega estão em reunião e festejam o lançamento do Dreamcast, que irá tirá-los do vermelho (sim, claro) quando um malfeitor dispara um míssil nuclear contra o prédio da empresa. Sem pensar duas vezes, nosso herói deteve o projétil e explodiu junto. Segata partiu como os maiores heróis do Japão e até ganhou sua foto 3x4 no céu.

• [illegible]: uma versão resumida mostra a batalha final de Segata praticamente sem alterações, só resta saber quem disparou o míssil. A Nintendo? A Sony? Quem quer que tenha sido, só precisava esperar alguns anos para ver a rival afundar pelos seus próprios méritos, não era preciso usar artefatos de plutônio para tanto.

GALERIA OLD. PARTE 2

Artistas que renovam os clássicos e nos fazem sonhar "Como seria se..."

Sonic the Edgehog

Donkey Kong Country

Se Diddy agarrar a corda, ele será um herói. Se não conseguir, Donkey passará a ser o pior tio do mundo. Vamos torcer pelo desfecho mais engraçado. ò_ó

O DeviantArt é uma comunidade virtual de artistas e lá existem monstros cuja brilho artístico nos fazem sentir meros humanos sem graça. Mikaël "Orioto" Aguirre é um deles. Francês, o artista mescla paisagens, sprites e talento nato em edição de imagens para modernizar clássicos virtuais. Visite a galeria de Orioto e babe: http://orioto.deviantart.com

Super Mario Bros.

Os donos da lancha fugiam de um peixe psicopata e mal sabiam que, chegando ao cais, seriam atacados por um cogumelo humanóide de dez metros em um momento de profundo terror...

Donkey Kong

Moral da História: nunca execute um "CuzCuz Aéreo*" em uma área com teto baixo

Donzelas em Perigo

Voltamos a uma época em que sequestrar donzelas era o hobby de nove entre dez vilões

Texto: Amer Houchaimi

Nos dias atuais, as heroínas dos games são fortes, corajosas, hábeis e tão ou mais capazes que muitos de seus colegas homens.

Lara Croft, por exemplo, já encarou coisas que deixariam Gordon Freeman de cabelo em pé e o fez sem nunca perder aquele sorriso maroto de quem não está dando a mínima.

Mas nem sempre foi assim. Houve uma época em que o papel das moçoilas nos games era meramente o de serem raptadas por algum vilão, o que dava a motivação para o herói parar de assistir o futebol de domingo e levantar a bunda gorda do sofá para ir salvá-la.

Como os tempos mudaram e hoje em dia não é mais assim (as vezes ainda é, mas não sempre) prestamos aqui uma singela homenagem à todas estas lindas moças, que tantas vezes foram tiradas de seus lares, castelos, naves espaciais e galerias de esgoto; forçando os heróis a dizimarem o equivalente a pequenas nações apenas para tê-las de volta.

"Sequestrei sua Princesa e exijo o Reino dos Cogumelos como resgate! Ela está em uma localização secreta e você não conseguirá atravessar oito mundos para salvá-la! Não me desafie, pois tenho sete filhos e não terei medo de usá-los como bucha de canhão!!!

Assinado: Bowser

A moça usa uma saia curta dessas perto de um vilão bufante e não quer ser raptada? Faça-me o favor!

MARION (DOUBLE DRAGON)

• **Quem é:** a eterna namorada de Billy e Jimmy Lee (sim, dos dois). Adora ficar parada no meio da rua mesmo quando vê um batalhão de meliantes caminhando em sua direção com nada além de carrancas e más intenções.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** uma única vez. Na segunda vez que ficou imóvel no caminho de uma gangue (*Double Dragon II*), o chefe dos bandidos a metralhou, provando que vilões tem pouca paciência com gente burra.

• **Por que vale a pena salvá-la:** não vale e já vamos explicar o porquê.

• **O que fez de notável na vida:** forçou dois irmãos a lutarem até a morte para decidir com qual dos dois ficaria. No final do game, Billy e Jimmy Lee tem de duelar até que um dos dois passe desta para melhor, pois mesmo após ambos terem enfrentado dúzias de bandidos para salvar Marion, ela não consegue se decidir com qual dos dois quer namorar. O problema seria facilmente resolvido se os irmãos percebessem a broaca que Marion é partissem para outra. Mas sejamos francos: os irmãos Lee estavam dentro de uma garagem a menos de dois metros de Marion quando ela foi sequestrada e não perceberam até que era tarde demais, o que mostra que eles não são as pessoas mais espertas do mundo.

Os vilões penduraram Marion como decoração! Por que não usaram um pôster da Angelina Jolie? Causaria menos mortes

Bowser se prepara para atacar, provavelmente com uma garrafa de campanhe em sua bolota voadora

PRINCESA PEACH (SUPER MARIO BROS.)

• **Quem é:** Princesa do Reino dos Cogumelos. Embora seja da realeza, não parece levar suas obrigações de governante muito a sério, pois gasta a maior parte do seu tempo em partidas de tênis, futebol, golfe e beisebol com os seus amigos igualmente desocupados.

• **Quantas vezes foi seqüestrada:** desistimo de contar. Em *Super Mario RPG*, ela é sequestrada e Toad pede a Mario que a salve "como sempre faz". Algo está muito errado quando um sequestro passa a ser tratado como um mero incômodo.

• **Porque vale a pena salvá-la:** ter amizade com um membro da família real com certeza tem suas vantagens. Você acha que Mario e Luigi pagam por algum bem ou serviço que venham a usar no Reino dos Cogumelos? Ela é uma das únicas mulheres do lugar que não é um fungo, o que lança algumas dúvidas sobre o que impele Bowser a sequestrá-la tanto.

• **O que fez de notável na vida:** evitou ser sequestrada em duas ocasiões e aproveitou para ajudar Mario a derrotar Warg em uma delas; e estrelou em seu próprio game na outra. E já que ela sabe se virar tão bem sozinha, como acaba sequestrada pelo Bowser toda semana? Sério, aí tem truta...

Enquanto isso, Peach atura o papo chato do Mario e não vê a hora de ser levada pelo Bowser. Olhe só pra ela, não se aguenta de ansiedade

PRINCESA ZELDA (THE LEGEND OF ZELDA)

• **Quem é:** depende do jogo. Em algumas versões ela é uma princesa, em outras uma profeta e, vez ou outra, uma guerreira extremamente capaz que poderia espancar o Pikachu sem suar. No antigo desenho animado ela era uma patricinha irritante que sempre se fazia de difícil para o Link e deixava a todo o público com ódio. Só três pessoas assistiam à este desenho horrível, então tal fato é pouco lembrado hoje.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** assim como Peach, tantas vezes que não queremos perder tempo em contabilizar. De fato, as duas princesas devem ser amigas, participar das mesmas comunidades no Orkut ou até se reunir nos fins de semana para reclamar de seus respectivos salvadores, sobre como eles são "grudentos" e "vivem correndo atrás delas, não lhes dando espaço", mesmo que só o façam para resgatá-las.

• **Porque vale a pena salvá-la:** a série tem o nome dela. Se não for salva, não tem jogo e Link perde o emprego.

• **O que fez de notável na vida:** usou o poder do Triforce para se transformar em um homem... de roupa colante! Desculpem, mas isso não é notável e me deixa assustado!

E um dia ela roubou o escudo do Link só pra ver se mesmo assim ele conseguiria salvá-la...

PRINCESA DA PERSIA (PRINCE OF PERSIA)

• **Quem é:** filha do Sultão da Pérsia. Assim que seu pai deixou o palácio para lutar na guerra, o Vizir tomou o trono e deu à princesa um prazo para se decidir entre casar com ele ou morrer. Sorte que um pobretão com as habilidades de Jack Bauer se apaixonou por ela e decidiu salvá-la.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** apenas uma, mas foi clássica e inesquecível.

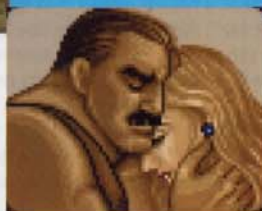
• **Porque vale a pena salvá-la:** ela não só é linda e um doce de menina, como também é filha de um sultão, ou seja, é rica o bastante para fazer Paris Hilton parecer uma mendiga.

• **O que fez de notável na vida:** esperou paciente por uma hora enquanto seu amado não aparecia para salvá-la (no SNES teve de esperar duas horas). Sério, se tivesse de esperar uma hora pela minha inevitável morte, eu teria um colapso nervoso e comeria toda a mobília da sala.

Com a grana que tem ela não poderia contratar seguranças melhores ao invés de contar com o resgate de um mendigo?

JESSICA (FINAL FIGHT)

• **Quem é:** A filha de Mike Haggar, ex-lutador profissional e prefeito da cidade mais corrupta do mundo. Tão corrupta que parece ser habitada unicamente por bandidos que se repetem em intervalos fixos de espaço e tempo.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** uma só. Os bandidos devem ter percebido que sequestrar o parente de um ex-lutador de luta-livre é uma má idéia, pois a idéia de negociação que um sujeito desses tem é esmagar sua cara com todo o peso até que você aceite os termos que ele impõe. Claro, nos outros jogos da série Jessica não foi sequestrada e mesmo assim Haggar saiu para massacrar meliantes, o que me faz achar que ele só usou o rapto da filha como desculpa espancar gente.

• **Porque vale a pena salvá-la:** Jessica parece ser a única moça da cidade que não está envolvida com gangues e ter como sogro um prefeito capaz de entortar barras de aço tem muitas vantagens.

• **O que fez de notável na vida:** apoiou a volta de Haggar aos ringues quando seu mandato acabou. Isso mostra que ela é uma ótima filha, pois reconhece que seu pai só fica feliz quando está causando dor em outras pessoas.

Com um vestido desses, onde essa menina estava quando foi raptada? Em um baile de debutante?

KIMBERLY (SPACE ACE)

• **Quem é:** namorada de um herói espacial queixudo transformado em um adolescente magricela por Borf, vilão que a sequestra em seguida.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** uma vez. Como não houveram continuações, imagino que ela e Ace se casaram e foram morar no campo, bem longe de vilões obesos.

• **Porque vale a pena salvá-la:** pense bem, se você fosse um adolescente burro, magricela, chato e tivesse que salvar uma ruiva estonteante de um vilão intergaláctico, ela não teria coragem de terminar o namoro com você.

• **O que fez de notável na vida:** aturar uma besta quadrada como Ace é um feito notável.

A garota se veste feito uma stripper no frio do espaço sideral. Tempos difíceis...

PRINCESA PRIN-PRIN (GHOULS N' GHOSTS)

• **Quem é:** a namorada de Arthur que sempre é raptada por algum demônio maléfico com uma légua de altura, o que força seu amado a enfrentar hordas de inimigos sem fim que, constantemente, o deixam só de cuecão em público.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** três, mas que contavam como se fossem seis, pois era preciso jogar cada game inteiro duas vezes seguidas para salvá-la.

• **Porque vale a pena salvá-la:** fora ser bonitinha, não vejo muitos outros motivos. Arthur enfrentaou legiões de monstros capazes de matar Chuck Norris, então creio que ele simplesmente era apaixonado pela moça, o que prova que amor é lindo! Ai, que solidão...

APRIL O'NEIL (TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES)

• **Quem é:** repórter do telejornal do Canal 6. Ela conheceu as tartarugas ninjas ao ser salva por elas e então se tornou sua companheira inseparável e principal conexão com a superfície.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** três vezes, contando os três games do NES. Em *Turtles IV*, o Destruidor decidiu variar um pouco e sequestrou a Estátua da Liberdade.

• **Porque vale a pena salvá-la:** está brincando? É uma ruiva curvilínea que passa a maior parte de seu tempo andando com tartarugas mutantes que moram nos esgotos, falam tantas gírias que quase atentam contra o bom vocabulário e a chamam de "Cara". Se ela é amiga de "pessoas" assim, qualquer um de nós teria chance de se casar com ela.

Krang sequestra a Estátua da Liberdade e April olha estupefata enquanto pensa: "Ei, ser sequestrada é o MEU trabalho!

OUTRAS DONZELAS EM PERIGO

Há muitas outras donzelas por aí, só esperando para serem salvas. Conheça a seguir uma baciada delas:

Adventure Island III
Higgins agarra sua namorada em queda livre e é salvo por um amiguinho. Era isso ou um final traumático.

Aladdin
Alladin bateu em Jafar e o baniu para um lugar pior que a morte: as animações exclusivas para DVD da Disney.

Amazing SpiderMan
O herói tiroteios para salvar a Tina Turner. Ele devia processar a Nintendo por entrega de mercadoria errada.

Art of Fighting
Yuri foi salva por seu irmão antiquado e por um sósia do Steven Seagal... algumas garotas não dão sorte.

Barbarian
A donzela da capa parecia ter saído de um disco do Manowar. Aí você termina e vê isso? PROCOM!!!

Dracula XX
O morcegão aparece pelado, mas o que chocou a garotinha foi o abraço pornográfico dos pombinhos.

Earthworm Jim
Se sua princesa é esmagada por uma vaca no fim do jogo, é hora de arrumar outro emprego.

Final Fantasy Tactics
Metade das donzelas daqui podem explodir sua bunda com uma bola de fogo. É tudo que eu tenho a dizer.

E MAIS DONZELAS EM PERIGO

Kid Gloves II

A moça é mais velha (e muito maior) que o rapaz e está muito... empolgada. Menino, isso não vai acabar bem!

King Kong 2

Kong aprendeu não dá para namorar alguém do tamanho da Barbie e foi para casa com seu amigo, comer panquecas.

Kung Fu

O herói mata milhões e fica preso em uma barreira de corações. Aposto que alguém morreu para ele sair daí.

Ninja Gaiden

Ryu cria coragem para aproveitar o nascer do sol com sua amada... sem saber que seria copiado por Shinobi.

SpiderMan vs the Kingpin

Após processar a Nintendo, o Aranha não foi enganado e salvou sua namorada ao invés de estrelas dos anos 80.

Popeye

Olivia Palito é um jaburu. Mas um marinheiro caolho e com caxumba fica com o que conseguir arranjar.

Revenge of Shinobi

Eu não disse! Ele copiou o final de Ninja Gaiden! Mas que grande pilantra!!!

Roger Rabbit

Provando que mulheres maravilhosas gostam mesmo é de caras com senso de humor. Tá bom, falou...

Toki

Quando um bombado vira macacão para salvar sua noiva, isso só pode ser amor... ou uma estupidez daquelas!

Zorro

Zorro salvou sua amada e vive feliz na cidade de chocolate.

PRINCESA DAPHNE (DRAGON'S LAIR)

• **Quem é:** uma princesa de fechar o comércio que usa roupas extremamente reveladoras e que consegue ser mais insinuante que muitas atrizes pornô.

• **Quantas vezes foi seqüestrada:** uma vez pelo dragão Singe, o que motivou o corajoso Dirk a salvá-la. No segundo game foi ela que procurou encrenca ao mexer com uma máquina do tempo e acabou perdida entre as eras.

• **Porque vale a pena salvá-la:** você realmente ficaria na dúvida? Olha bem para ela, rapaz!!!

• **O que fez de notável na vida**: nada que tenhamos visto, mas considerando a forma com que Dirk não hesita em salvá-la em *Dragon's Lair II*, ela deve ser uma esposa muito especial.

Ahhh.... as princesas de antigamente é que sabiam como entreter seu público

PAULINE (DONKEY KONG)

• **Quem é:** é a menina ao lado de Donkey Kong que nada faz exceto assistir o gorilão tentar cometer homicídio arremessando barris.

• **Quantas vezes foi sequestrada:** apenas uma, mas como nunca foi vista em outro lugar, é provavel que morava naquelas plataformas, quando o macacão invadiu sua casa. Na época, Mario era dedetizador e foi chamado para resolver o problema (!?).

• **Por que vale a pena salvá-la:** na época do Atari não tinha muito mais o que se fazer. As outras opções seriam atirar em asteróides ou ficar enchendo o bucho de pílulas em um labirinto.

• **O que ela fez de notável da vida:** sumiu dos games e perdeu o posto de "namorada" de Mario para Peach. Se um dia fizerem um reality show com celebridades esquecidas dos games, ela vai aparecer junto de Mara Maravilha.

Ou faz muito calor ou o macaco babou na moça

PRESIDENTE DOS ESTADOS UNIDOS (BAD DUDES)

• **Quem é:** ele pode declarar guerra ao mundo se acordar de mau humor. Diabos, ele é tão poderoso que pode ser uma donzela se quiser!

• **Quantas vezes foi seqüestrado:** uma única vez... por ninjas! Uau!!!

• **Porque vale a pena salvá-lo:** está brincando? É o presidente dos EUA! O céu é o limite!!! Foi o que pensamos até receber a recompensa por resgatá-lo...

• **O que ele fez de notável na vida:** pagou um hambúrguer para os seus salvadores. Para o homem mais poderoso do mundo, ele até que é bem mesquinho.

Isso não mão do presidente é um hamburguer. Ou não?

SALVE ALGUEM

Ok, você está com a sacoleta cheia de salvar as mesmas heroínas de sempre. Não tem problema, não vamos julgá-lo por querer trocar os rabos de saia em perigo por qualquer outra coisa....mesmo que seja por um portentoso machado dourado. O importante é alcançar suas doses obrigatórias de heroísmo. Conheça alguns alvos genéricos que sempre vão contar com o seu resgate.

SALVE

... AS CRIANCINHAS

Vez ou outra um vilão sequestra um grupo de criancinhas e exige resgate, poderes ou bolinhos de maçã em troca delas. Cabe a você partir em resgate dos enfantes e mostrar a todos eles que causar concussões e fraturas é uma boa forma de resolver dilemas, desde que tenha estilo para espancar os seus inimigos sem perder o gigando. E afinal de contas, alguém tem de pensar nas criancinhas....

MOONWALKER
MEGA DRIVE

SALVE

STREETS OF RAGE 2
MEGA DRIVE

.. O AMIGO VACILÃO

Todos temos um amigo idiota que vez ou outra passa uma cantada na mulher de um chefão da máfia ou xinga a mãe um ditador. Cabe a você salvá-lo. O melhor de resgatar seu amigo é que ele nunca mais terá coragem de te negar nada, portanto se depois de uma festa de arromba você acordar pelado e algemado a um poste sem se lembrar como foi parar ali, você já sabe para quem ligar pedindo ajuda!

SALVE

... OS BICHINHOS FOFINHOS

A lógica é parecida com a de salvar criancinhas, exceto que os bichinhos não vão ficar enchendo seu saco depois e você pode pegar alguns deles para usar como presente ao cortejar uma dama. Cada vez que os solta do cativeiro, pelo menos quinhentos bichinhos iguais saem pululando! Você acha que alguém vai se dar pela falta de um ou dois?

SONIC
MEGA DRIVE

SALVE

GOLDEN AXE
MEGA DRIVE

... O MACHADO DE OURO

Em reinos medievais é muito comum que artefatos como anéis, coroas ou brioches sejam a chave para o poder supremo de um reino. No caso do machado, ele... Ok, um machado ser a chave da prosperidade em um reino não faz o menor sentido e eu não vou me esforçar para tentar mudar isso! Resgate o machado, dê um beijinho nele e se dê por satisfeito!

SALVE

... A DISNEYLÂNDIA

Algum mal supremo tomou a Disneylândia e você tem de entrar em todos os seus passeios para enfrentá-los! Ou pelo menos é o que o herói do game aparenta estar fazendo com bastante dedicação. Porém, em nossa opinião, ele é um penetra que aproveitou tamanho caos para andar nos passeios do parque de graça! Facínora!

ADVENTURES IN THE MAGICAL KINGDOM
NES

SALVE

CASTLEVANIA
NES

... A EUROPA

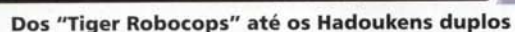
Ditadores sanguessugas acordam a cada cem anos para estragar a vida dos camponeses da Europa medieval. Como se eles já não tivessem problemas o suficiente com a fome e a peste.De qualquer forma, chicoteie a cara desses ditadores e permita que os camponeses voltem à suas vidas de trabalhar vinte cinco horas por dia! Ou se preferir...

SALVE

... O MUNDO

Por que salvar uma donzela de cada vez quando você pode salvar dois bilhões e meio delas de uma tacada só? Toda semana algum ser espacial do mal surge e resolve dilapidar nosso planeta (como se já não fizéssemos isso o bastante) para proveito próprio. Nessa hora o melhor a fazer é amarrar uma faixa na cabeça e fazer sua melhor imitação de Rambo quando correr pra cima dos inimigos atirando munição infinita feito um boina verde descontrolado!

GENERICOS

Street Fighter II

Lenda dos arcades e eterno clássico da luta, o segundo episódio de Street fez história e é campeão de conversões

Texto: André Forte **Tratamento da Arte de Abertura: Makotron**

Até a virada dos anos 80 para os 90, as casas de arcade consumiam fichas esporádicas de quem desejasse apreciar aqueles jogos que chamavam a atenção pela incontestável superioridade em relação às plataformas domésticas. Naquele início de década, porém, a cena ferveu com o lançamento de um jogo de luta que imediatamente transformou esses locais em verdadeiros pontos de encontro. Com uma premissa simples, mas muito inovadora, *Street Fighter II* chegou em 1991 e lotou as casas de "fliperama" e botequins – o fenômeno logo chamou a atenção e provocou a falsificação de máquinas em massa, que chegaram às periferias e geraram renda extra aos donos de bares.

O jogo despertava a curiosidade logo nos momentos iniciais: uma vasta tela de seleção de personagens dava aos jogadores uma variedade de escolhas nunca antes experimentada, e colocava lutadores de todo o mundo num torneio até chegar ao chefe final – uma premissa simples, mas em sintonia com os filmes de luta que proliferavam-se na época. O controle com seis botões também espantou, afinal, as máquinas possuíam até três, e a jogabilidade diferente, que permitia desferir poderes especiais com a combinação de comandos direcionais e botões, virou mania – todo mundo queria saber como desferir o tal do "Hadouken".

É verdade que muito da mecânica de *SFII* era, na verdade, evolução natural de seu predecessor, lançado no Japão em 1987. Mas, verdade seja dita, ninguém conhecia *Street Fighter* no Brasil. O primeiro jogo apresentou os golpes especiais, mas a jogabilidade era tão aleatória que poucos eram capazes de desferi-los. Além disso, o nível técnico de *Street Fighter II* atingiu um patamar até então desconhecido, com animação caprichada, cenários extremamente detalhados, um número espantoso de vozes digitalizadas e uma trilha sonora marcante.

Reviver *Street Fighter II* é sempre um prazer para quem viveu a época, comprando fichas no bar, aprendendo os golpes nas revistas especializadas e aguardando ansiosamente a chegada do cartucho do Super NES e Mega Drive. A **OLD!Gamer** relembra momentos mágicos e detalhes obscuros da imorredoura febre chamada *Street Fighter II*.

ARCADES E CONVERSÕES

Street Fighter II é certamente um dos jogos que mais recebeu versões para diferentes plataformas. O sucesso do arcade foi tão grande que alavancou as vendas do Super NES e fez a Sega sentir o crescimento da rival no segmento 16-bit. Confira todos os representantes da linhagem *Street Fighter II*, de 1991 até hoje.

STREET FIGHTER II (Arcade, 1991)

A primeira vez a gente nunca esquece. *Street Fighter II* debutou nos arcades em 1991 e reinou supremo por um longo ano. A Capcom aproveitou o sucesso do seu "monstro de comer fichas" e demorou a lançar uma versão para os videogames e computadores. As conversões domésticas saíram aos poucos, porém, nenhuma conseguiu atingir o nível de detalhamento do arcade.

O maior desafio para adaptar *SFII* para sistemas domésticos era criar meios de simular o poder da poderosa placa usada pelo arcade, a CPS-1. Lançado em 1988 com o shooter *Forgotten Worlds*, o hardware foi utilizado para rodar futuros sucessos da empresa, como *Mercs*, *Magic Sword* e *Knights of the Round*.

Em *Street Fighter II*, os cenários do arcade possuíam elementos muito animados e coloridos para a época. Além disso, os lutadores ocupavam boa parte da tela e o som tinha uma qualidade difícil de reproduzir.

A tela de seleção de lutadores reunia os oito personagens principais: Ryu, Ken, E. Honda, Chun-Li, Blanka, Zangief, Guile e Dhalsim. Após vencer os outro sete oponentes (ainda não existia batalhas entre lutadores iguais), se encarava os quatro chefes: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Cada personagem possuía um objetivo no torneio, e por esse motivo, cada um possuía um final após terminar o jogo.

NES

Produção: Yoko Soft (pirata)
Ano: 1992
Memória: 2 mega
Nota da conversão: 3,0

"Sacanagem. Essa turma tem que levar na cara!", disse violentamente Baby Betinho, personagem da revista GamePower (edição 04, página 33, outubro de 1992) e especialista em jogos de luta. Essa frase de efeito foi desferida contra a Yoko Soft, empresa que cresceu os olhos no sucesso de *Street Fighter* e lançou uma versão podreira de *SFII* para o NES 8-bit, que ainda dava seus últimos suspiros naquele ano de 1992.

Nas palavras de Baby Betinho, "esse joguinho boçal e sem ação" oferecia só quatro lutadores controláveis (Ryu, Zangief, Guile e Chun Li) e o chefão M. Bison, que não podia ser controlado e se chamava Viga. Como se a falta dos demais lutadores não fosse suficiente para frustrar o pobre jogador do Nintendinho, a expectativa positiva acabaria de vez na hora de soltar algum golpe especial, pois o controle era absurdamente falho e impossibilitava qualquer tática de luta.

Os cenários até que eram bem detalhados – considerando o potencial do console – e caracterizavam bem os originais. Os lutadores, apesar de poucos, eram compostos por sprites grandes. O problema é que, para quem conhecia o arcade ou a conversão para Super NES, esse cartucho pirata serviu apenas para confirmar o que todos já temiam: estava mesmo na hora de engavetar o velho NES.

Mais tarde, esta versão foi hackeada e transformada em Mario Fighters. Eu juro!

SUPER NES

Produção: Capcom
Lançamento: 1992
Memória: 16 mega
Nota da conversão: 8,0

"Agora aguenta coração". Foi assim que a revista Ação Games anunciou, embalada pelo refrão brega do cantor José Augusto, a conversão de *Street Fighter II* para Super NES (edição 11, página 06, março de 1992). A publicação, uma das mais lidas à época no País, tratou de avisar: "(...) o game será igualzinho ao dos arcades e terá até um joystick especial com seis botões – para permitir um melhor domínio dos muitos movimentos dos personagens". De fato, o jogo saiu, não igualzinho, mas temos de admitir que foi a melhor conversão de arcade para um sistema doméstico até então. Grande parte das revistas categoricamente deu 100% de fidelidade ao jogo do arcade, mas não era bem assim.

A Capcom foi esperta ao tirar alguns detalhes que passariam despercebidos, como recolher uma corrente do cenário do Zangief e colocá-lo no chão, sumir com um coqueirozinho no cenário do Sagat, limar o scroll em parallax (e, consequentemente, a lua) do céu do cenário do Ryu e dar um sumiço básico em um casal de oficiais no cenário do Guile. Tudo parecia ótimo, até chegar no cenário de Dhalsim...Opa, sumiram com um elefante em cada lado! Pô, Capcom! Você quase nos pegou, mas admita que dois elefantes fazem diferença no cenário.

Brincadeiras à parte, é óbvio que a empresa japonesa não quis enganar ninguém e os cenários tiveram de ser adaptados para que a versão de Super NES chegasse o mais perto possível do nível do arcade em aspectos realmente mais pertinentes do que a presença de todo o sexteto de elefantes. O cartucho de 16 mega não era capaz de recriar os cenários com 100% de fidelidade, mas chegou perto. O cenário da Chun Li, que mostra um mercado ao fundo, com espectadores, galinhas e até ciclistas, ficou impecável e não sofria câmeras lentas, mesmo com dois ciclistas cruzando a tela ao fundo. Os cenários de bônus também foram adaptados e somente o do carro permaneceu intacto, enquanto os outros dois originais (barris de madeira e latões em chamas) foram eliminados. No lugar, a Capcom incluiu apenas um bônus exclusivo no qual o objetivo era destruir uma pilha de tijolos.

Outra bola dentro foi a presença da maioria dos combos usados no arcade, inclusive muitos que ficaram de fora de todas as outras versões lançadas para micros. O som foi adaptado para o hardware do console com sucesso e oferecia a opção Stereo, que era padrão na plataforma. As músicas contavam com efeitos sonoros que simulavam os originais e poucas perdas foram notadas nas vozes digitalizadas, como a ausência do anúncio em casos de "Perfect".

A apresentação de abertura do arcade, que mostrava o prédio em scroll vertical e dois lutadores se encarando, foi cortada para economizar memória. Além disso, as opções do jogo eram escassas – mudança de dificuldade (de 0 até 7, sendo que somente a partir do nível 3 era possível assistir aos finais) e configuração do controle, já que os botões L e R do controle tradicional não ajudavam na execução dos combos. Para dar suporte aos jogadores mais exigentes, a Capcom realmente lançou o tal controle especial anunciado pela Ação Games, o CPS Fighter. Trata-se de um controle em estilo arcade com manopla e seis botões alinhados como na máquina profissional, absurdamente eficiente e caro na mesma proporção.

A conversão para o Super Nintendo foi um sucesso tão estrondoso que foi considerado determinante na guerra dos 16-bit. O Super NES superou o Mega Drive em vendas e se tornou o preferido de sua geração. Todos queriam ter o *Street Fighter II* com qualidade do arcade em casa e, até então, a única maneira era tendo o 16-bit da Nintendo.

MS-DOS

Produção: U.S. Gold
Lançamento: 1993
Nota da conversão: 5,5

Desenvolvido pela U.S. Gold, pode-se dizer que *Street Fighter II* de MS-DOS é uma adaptação da versão lançada pela Capcom para o Amiga. O visual é muito parecido entre as duas versões, com leve superioridade na paleta de cores da versão de PC, que contou ainda com menus mais próximos aos do original do arcade. Uma curiosidade bizarra dessa versão: o hadouken foi redesenhado, ficando bem parecido com o kikouken, a magia da Chun-Li na posterior versão Turbo.

SFII para SNES era melhor que a versão Mega e isso foi um fator decisivo na guerra entre consoles

ZX SPECTRUM

CONVERSÃO HULK

Produção: Capcom
Lançamento: 1992
Nota da conversão: 4,0

Até o "Speccy" teve vez no fenômeno *Street Fighter*. A luta rola apenas na cor verde-claro, que decora personagens e cenários. Tonalidades diferentes aparecem somente na barra de vida, que esbanjam toda a alegria do vermelho e amarelo. Apesar dessa limitação, essa versão está além da capacidade do aparelho, com sprites grandes e até bem animados para o potencial do micro. O som é o mais prejudicado, pois o jogo não tem músicas e vozes, se limitando a alguns poucos efeitos sonoros.

Mesmo apanhando, Blanka nunca se sentiu tão bem em um Street Fighter

COMMODORE 64

CONVERSÃO FEIA

Produção: Capcom
Lançamento: 1992
Nota da conversão: 3,0

Se a versão para Amiga já era limitada, imagine a do seu irmão mais velho, o Commodore 64? Pois bem, o Commodore bem que tentou, mas o micro "imortal" não conseguiu entregar um jogo à altura do arcade. O visual, obviamente, foi o mais prejudicado, com sprites pequenos, cenários fixos, sem scroll e mostrados em sua totalidade na tela. A trilha sonora lembrava de longe as músicas do arcade e os comandos saíam com muita dificuldade.

Blanka sofre os efeitos da democratização de *Street Fighter*

CADÊ OS CHEFES?

A ausência dos quatro chefes finais durou longos meses, pois tanto o arcade, quanto o jogo para Super NES não permitiam ao jogador escolher qualquer um deles. Outra grande reclamação dos jogadores era a obrigação de ter dois lutadores diferentes na luta, ou seja, era impossível fazer duelos de Ryu Vs. Ryu. A Capcom acabou com a ansiedade dos jogadores em controlar o grandalhão Sagat em *Street Fighter II: Champion Edition*, lançado em Abril de 1992, um mês antes da versão para Super NES, que ganhou um código para habilitar dois lutadores iguais, mas não destravava os chefes. Você lembra qual era o código? Nós refrescamos sua memória: ↓, R, ↑, L, Y e B quando o logo da Capcom aparecer.

Os quatro chefes tinham o mesmo final e ele não era mais empolgante do que esta foto.

AMIGA

CONVERSÃO CONFUSA

Produção: Capcom
Lançamento: 1992
Nota da conversão: 5,0

Quem vê as imagens de *Street Fighter II* de Amiga até acredita que o micro clássico da Commodore recebeu um jogo muito próximo do arcade. Apesar dos grandes sprites dos lutadores, a animação deixa a desejar até mesmo se comparada ao Super NES. Os cenários são muito coloridos, mas a maioria não possui nenhuma animação nos expectadores ou elementos, como os elefantes do cenário do Dhalsim.

Curiosamente, a trilha sonora também ficou esquisita e o motivo não é a placa de som do micro, mas o limitado número de músicas, que se repetem com frequência durante boa parte do jogo. Para se ter uma idéia da confusão sonora, a música da apresentação pode pintar como trilha em uma batalha no cenário do Dhalsim, enquanto o tema do Balrog pode embalar a fase de bônus, tudo sem nenhuma conexão. Há vozes, porém em menor número, principalmente devido ao corte dos anúncios dos rounds.

A jogabilidade até que funcionava bem, mas o controle de botões limitados comprometia a diversão. Não dá para negar que, ao menos, os donos de Amiga tiveram a oportunidade de jogar o tão cobiçado sucesso dos arcades.

STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION (Arcade, 1992)

Conhecido popularmente como *Street Fighter* "Dois e Meio", a *Champion Edition* é a revisão da Capcom para o jogo original. A jogabilidade mudou bastante, pois a empresa aumentou a velocidade das lutas, deixando o combate mais dinâmico, além de equilibrar a força dos combatentes com adição ou melhoria de golpes especiais para todos os lutadores. Algumas apelações, como a sequência de Ryu com joelhada aérea e rasteiras fracas repetidamente, arrancavam boa parte da energia do oponente e tiveram que ser enfraquecidas, assim como a "bolinha" do Blanka precisou perder força em prol de combates mais justos.

Além da revisão geral, a *Champion Edition* proporcionava, pela primeira vez, brigas entre dois lutadores iguais, como Ken x Ken, além de colocar na tela de seleção de lutadores os quatro chefes finais (Balrog, Vega, Sagat e M. Bison), todos com golpes especiais revisados para evitar apelações com suas técnicas fulminantes.

O som permaneceu intacto, mas o visual dos cenários mudou bastante. O céu no cenário do Ryu ganhou tonalidade azul, à noite, e a área do Guile ganhou um bonito céu de fim de tarde. Além disso, todos os demais passaram por mudanças de coloração, tornando-se mais bonitos e vivos que os do jogo anterior.

Street Fighter nos ensinou que bases militares são lugares onde as pessoas vadiam o dia inteiro para assistir lutas de invasores.

CONVERSÃO ESQUECIDA

PC ENGINE

Produção: NEC, Capcom
Lançamento: 1993
Memória: 20 mega
Nota da conversão: 8,0

O PC Engine é um console curioso. Mesmo lançado antes do Mega e do Super NES, o 8-bit da NEC gerava mais cores que o console da Sega e, de quebra, dava um banho de velocidade no hardware da Nintendo. E o mais curioso foi o lançamento deste Champion Edition em exclusividade para o sistema, deixando o Mega e o Super NES comendo poeira. A Capcom fez, em parceria com a NEC, algo surpreendente. O visual era muito bonito e superou graficamente todos os jogos lançados em HuCard até então. Os sprites eram grandes, os cenários eram muito coloridos e a qualidade chegava próxima à do Super NES.

Assim como o jogo do sistema da Nintendo, o *Street Fighter* do PC Engine possuía cenários simplificados nos mesmos pontos, como um elefante a menos na tela do Dhalsim ou a falta da lua no cenário do Ryu. O som possuía arranjos simples, mas bem trabalhados se comparados com o padrão de outros games em HuCard, além de contar com mais vozes que o Super NES e sem a rouquidão do Mega Drive.

ARCADE PIRATA

CONVERSÃO de RODOVIÁRIA

O sucesso estrondoso da *Champion Edition* aguçou a ambição dos desenvolvedores piratas e logo surgiram as primeiras máquinas "turbinadas", adaptações conhecidas como *Rainbow Edition*. Turbinadas é o termo correto para designar estes jogos piratas, uma vez que a velocidade das lutas aumentou mais de 60% do que o normal. Além disso, os lutadores conseguiam desferir golpes durante os pulos, como o Hadouken de Ryu e o Spinning Bird Kick de Chun-Li. Algumas máquinas eram tão desequilibradas que permitiam que o jogador soltasse mais de vinte magias de uma vez e era possível até trocar de lutador no meio da luta, bastando apertar Start.

Esses jogos insanos chegaram também no Super NES, que recebeu a versão pirata intitulada *Street Fighter III*, que permitia jogar com os chefes do *Street Fighter II* original, porém todos repletos de falhas, como falta de golpes especiais e até de comuns, como a rasteira do Sagat.

As versões modificadas de *SFII:CE*, por mais desequilibradas e capengas, fizeram um sucesso estrondoso no Brasil, principalmente porque eram abundantes em locais mais populares (casas pequenas de fliperama, botecos e rodoviárias, daí veio o apelido "Street Fighter de Rodoviária"), já que as grandes casas de fliperama compravam apenas máquinas originais.

DUAS APELAÇÕES INESQUECÍVEIS DO STREET FIGHTER DE ROVIÁRIA

As modificações eram bizarras, mas não dá para negar que eram divertidas. Duas delas marcaram época para qualquer rato de fliperama dos anos 90.

1. Encher a tela com magias

Magias executadas com botões fracos eram lentas e demoravam uma eternidade para atravessar a tela. Como não era preciso esperar uma magia sumir para executar outra, dava para infestar a tela com Hadoukens e Sonic Booms. A sensação de poder quando vinte Hadoukens acertavam o adversário de uma só vez era mais intensa do que qualquer exagero da futura era *Street Fighter Vs. X-Men*.

2. Pilão invencível

Marca registrada dos jogadores mais apelões e sem caráter. No controle de Zangief, bastava pular e apertar os três botões de soco para fazer o Double Lariat no ar. Ao fazer isso em sequência, o lutador ia subindo até sumir da tela, ficando fora de alcance de qualquer ataque. Os apelões ficavam fora da tela até perto do fim do tempo para então executar um pilão que, de forma misteriosa, fazia com que "Zanga" agarrasse o oponente a qualquer distância. Era o Perfect mais infame da história.

MEGA DRIVE VS. SUPER NES

CONVERSÃO ATRASADA

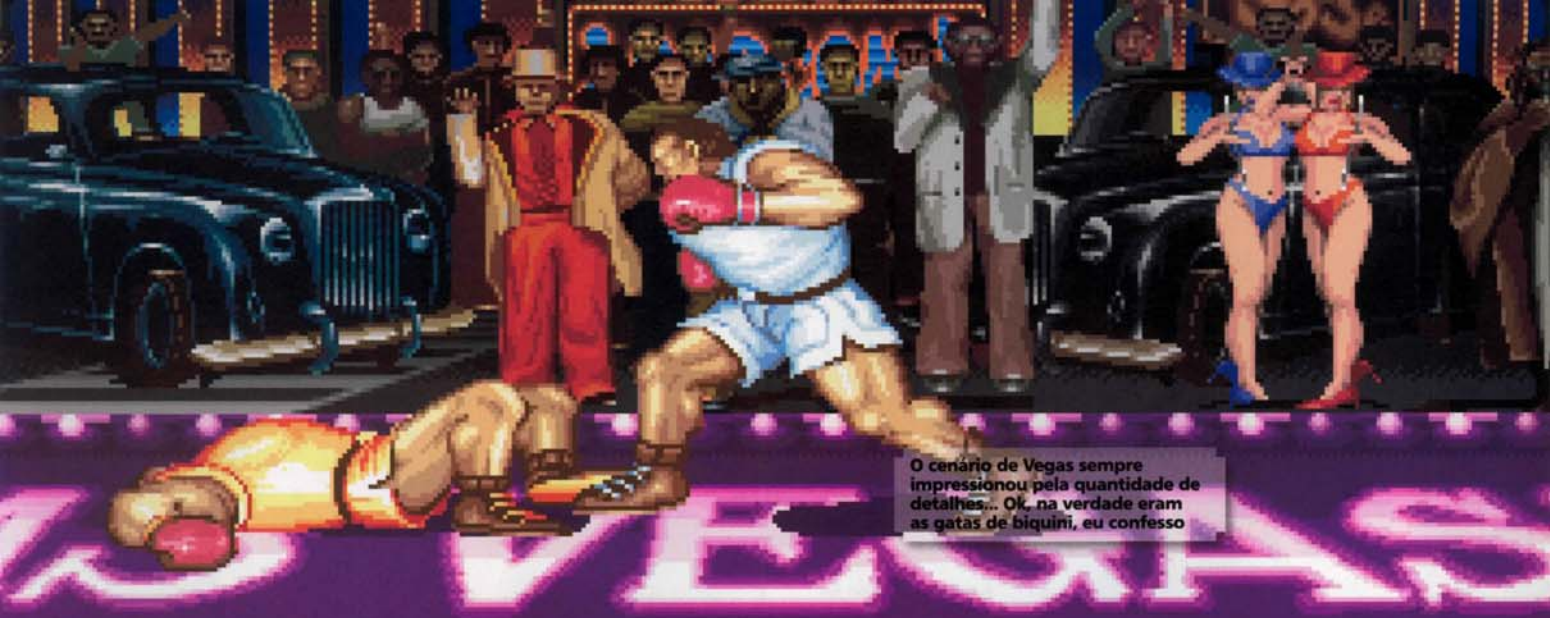
Se você pensa que o episódio da perda da exclusividade de *Devil May Cry 4* para PS3 é alguma novidade para a Capcom, saiba que não é de hoje que a empresa apronta os seus pulos de cerca e muda seus planos de exclusividade. Enquanto os donos de Super NES curtiam a sua versão de *Street Fighter II*, mesmo sem poder jogar com os chefes, quem só tinha um Mega Drive em casa ficava chupando dedo. Os dois rivais se digladiavam pelos melhores jogos, mas a Nintendo saiu na frente com a exclusividade deste que era o maior fenômeno da época.

A luta parecia perdida para o Mega, já que revistas nipônicas apontavam uma versão de *Street Fighter II: Champion Edition* para o Super NES em fevereiro de 1993, contrariando rumores de que existiria um código para se jogar com os chefes no jogo original do console. A Sega, então, resolveu não ficar atrás e tratou de negociar com a Capcom a exclusividade de *Champion Edition* para o Mega Drive, que foi anunciado para março de 1993.

O tempo passava, imagens da versão de Mega Drive pipocavam nas revistas especializadas, mas o mês de lançamento passou e nada de o jogo chegar às lojas. Tempos depois, a Capcom anunciaria o motivo do atraso: a versão para o console da Sega não estava boa o suficiente para o padrão de qualidade da produtora e o cartucho teve de voltar para o desenvolvimento. Um dos grandes motivos era o fraco desempenho do console na representação dos cenários, que contavam com menos detalhes e cores, culpa da paleta de cores limitada em relação ao Super NES. Além disso, o jogo possuía uma horrenda barra horizontal preta no topo da tela, sob os medidores de energia, que tirava o brilho da conversão.

A data de lançamento do cartucho foi adiada para setembro do mesmo ano, mas, para que a Capcom conseguisse chegar ao nível de qualidade desejado, teve que aumentar a memória do cartucho de 16 para 24 megabits (o primeiro jogo SFII para Super NES tinha também 16 mega, e portanto foi superado em quantidade de dados). Entre esse tempo de atraso, a Capcom voltou atrás quanto à exclusividade e anunciou que estaria também preparando uma versão de 20 mega para Super NES, mas que ambas contariam com os mesmos recursos do arcade e mais algumas opções extras.

Correndo por fora, a NEC anunciou também que seu console PC Engine também ganharia a *Champion Edition*. No fim das contas, esta foi a única conversão lançada das três, em junho de 1994, pois tanto o jogo do Mega Drive quanto o do Super NES acabaram saindo tão tarde que a Capcom decidiu converter ambos em adaptações de *Turbo Hyper Fighting*, o jogo mais recente – embora a versão da Sega seja intitulada *Special Champion Edition*.

Na versão americana de Special Champion Edition do Mega Drive, o cara negro socado pelo loiro foi trocado por... outro loiro. Um 'não' à diversidade

O cenário de Vegas sempre impressionou pela quantidade de detalhes... Ok, na verdade eram as gatas de biquini, eu confesso

STREET FIGHTER II: TURBO HYPER FIGHTING (Arcade, 1992)

"Capcom não perdoa: golpeia piratas com Shouryuken mortal ao lançar nova versão de arrasar." Assim anunciou a revista GamePower, em abril de 1993 (edição 10, página 25), o mais novo trunfo da Capcom à época. Cansada de ver o código de sua obra ser quebrado por pirateiros e ver seus fiéis seguidores jogando uma versão sem nenhum equilíbrio entre os lutadores, a empresa resolveu contra- atacar lançando sua própria versão turbinada com o subtítulo *Turbo Hyper Fighting*.

A versão oficial adotou vários aspectos explorados pelos piratas, como o aumento de velocidade (porém em um grau aceitável para não comprometer a jogabilidade) e novos golpes. Assim, Ryu era capaz de soltar o Tatsumaki Senpuukyaku (sua giratória) no ar, a Chun-Li ganhou sua magia Kikouken, o Dhalsim pôde se teletransportar e o Blanka foi presenteado com sua "bolinha" anti-aérea.

O visual não mudou em nada, mantendo as mudanças feitas nos cenários, mas acrescentando novas cores de roupas para os lutadores, como o kimono azul-claro de Ryu e a roupa cinza de Chun-Li.

MEGA DRIVE

CONVERSÃO INESQUECÍVEL

Street Fighter II': Special Champion Edition
Produção: Capcom
Lançamento: 1993
Memória: 24 mega
Nota da conversão: 8,5

A estreia de *Street Fighter II Champion Edition* no Mega Drive foi adiada por mais de cinco meses, mas quando saiu, acabou ganhando uma série de adições que justificaram seu atraso. A primeira grande novidade veio meses antes de o jogo ser lançado: o controle de seis botões que adicionou as teclas X, Y e Z às tradicionais A, B e C do controle original. Esse controle levava vantagem sobre o do Super NES por ter a disposição dos botões idêntica à do arcade, aumentando a similaridade com a máquina profissional.

A segunda novidade é que no Mega havia dois modos de se jogar, o Champion Edition e o Hyper, equivalente à versão *Turbo Hyper Fighting* recém-lançada para os arcades. Com isso, os jogadores de Mega receberam dois jogos em um único cartucho e puderam curtir todas as novidades do mais novo jogo em casa.

Alguns detalhes técnicos diferenciavam esta da versão da do Super NES. O jogo de Mega possibilitava ao jogador escolher quais golpes especiais ele iria utilizar durante as lutas do versus mode, além de contar com até 10 níveis de velocidade para o modo Hyper desde o início, sem a necessidade de se digitar códigos para habilitá-lo. O Mega Drive também foi presenteado com o Group Battle, um modo exclusivo do console que permitia luta entre duas equipes de até seis lutadores cada.

O visual ficou muito bom para o potencial gráfico e da paleta de cores limitada do console, que, inclusive, contou com detalhes diferentes da versão de Super NES. Ainda assim, era notável a falta de capricho nas roupas e em algumas colorações borradas em relação ao jogo do console rival. O som foi o mais criticado, pois apesar de contar com arranjos interessantes que simulavam as músicas originais, os chips FM do Mega não suportaram bem a grande quantidade de vozes, que ficaram com uma esquisita rouquidão e acompanhadas de um forte chiado. Em contrapartida, a sequência de abertura no Mega Drive ficou idêntica à que ficou imortalizada nos arcades, com o prédio ao fundo, e que jamais apareceu nas versões do Super NES e do PC Engine.

SUPER NES

OUTRAS CONVERSÕES

Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting
Produção: Capcom
Lançamento: 1993
Memória: 20 mega
Nota da conversão: 8,5

Os donos de Super NES sempre se gabaram de ter as melhores conversões de *SFII* em seu sistema e, verdade seja dita, eles tinham razão. A versão de *Turbo Hyper Fighting* para Super NES saiu com dois meses de antecedência em relação à do Mega Drive, e mesmo com quatro mega a menos de memória, o visual do Super NES era melhor, com cenários mais coloridos e com nível de contraste mais suave que o rival, apesar da persistência na perda de alguns detalhes do cenário do Ryu, como a lua e os pássaros ao fundo.

O estilo gráfico permaneceu o mesmo do primeiro *SFII* lançado em 1992, mas a paleta de cores foi mexida para se igualar às novas cores da *Champion Edition*. Além disso, também havia a opção de aumentar a velocidade do jogo em até dez níveis e escolher quais golpes seriam utilizados, mas, ao contrário do Mega Drive, no console da Nintendo era necessário fazer um código para habilitar essas opções.

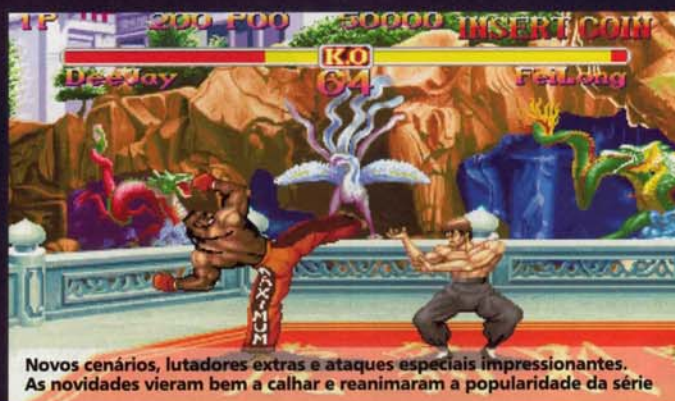
O som era o ponto alto do Super NES, mantendo o alto padrão visto em *SFII*, com algumas adições em vozes que ficaram faltando no jogo anterior. Curiosamente, a Capcom incluiu no Super NES vaias e aplausos após o anúncio de "You Win" e "You Lose, efeitos ausentes no jogo original.

A nova animação de abertura era bacanosa, porém Ryu era um tanto desconjuntado

SUPER STREET FIGHTER II (Arcade, 1993)

Em 1993, a Capcom aposentou a sua boa e velha placa CPS-1 (pelo menos para *Street Fighter*) e deu início ao projeto CPS-2, uma nova placa com recursos de ponta para gráficos 2D, uma paleta de cores ainda maior e um chip de som poderoso, capaz de criar uma trilha sonora envolvente que abusava do recurso QSound, que "espalhava" o som, simulando um efeito surround com apenas duas caixas de som.

O jogo de estreia da placa não poderia ser outro senão *Super Street Fighter II*, a repaginação da série. Lançado em outubro de 1993, tratava-se de uma versão atualizada de *Street Fighter II* com novo tratamento gráfico, som renovado, novos lutadores e cenários inéditos.

Tudo no jogo foi refeito para aproveitar ao máximo o potencial do novo hardware, desde as animações dos lutadores, com novas poses e quadros, até os cenários, que ainda mais coloridos e detalhados. Alguns estágios antigos foram radicalmente alterados, como o de Ken, que ganhou um luxuoso iate no lugar do barco velho e capenga das versões anteriores.

Novos cenários, lutadores extras e ataques especiais impressionantes. As novidades vieram bem a calhar e reanimaram a popularidade da série

A famosa trilha ganhou novos arranjos com qualidade de CD e as vozes ficaram mais nítidas e em maior número. Ryu e Ken, por exemplo, ganharam vozes diferentes até para golpes iguais, como os famosos gritos de "hadouken".

Todos os doze lutadores retornaram e ganharam a companhia de mais quatro novos guerreiros: Cammy, a garota inglesa, Dee Jay, um jamaicano sorridente, T. Hawk, um índio maior que o Zangief, e Fei Long, um clone de Bruce Lee, todos com golpes especiais criativos, muito carisma e cenários belíssimos.

A mecânica de jogo mudou com a adição de ainda mais golpes especiais, como o Hadouken de fogo de Ryu e o Shouryuken flamejante de Ken. Outra novidade da versão *Super* foi o marcador de ações na tela, que mostrava a pontuação em determinados momentos, como um combo realizado, recuperação após ficar tonto e primeiro ataque da luta. Por outro lado, a velocidade decaiu em relação ao *Turbo Hyper Fighting*, o que causou a bronca de jogadores já acostumados ao game anterior. No Japão, foi lançada uma versão com sistema de torneio eliminatório, com quatro máquinas interligadas para até oito participantes.

Os estreantes, da esquerda para direita: T. Hawk, Fei Long, Dee Jay e Cammy

NOSTALGIA BIZARRA

Street Fighter II alcançou um nível de curiosidade tão grande que várias lendas controversas foram criadas, principalmente no Brasil, mas a lembrança que fica não é apenas aquela sensação de ódio de quando você chegava ao quarteto de chefes finais com sua fichinha suada e vinha um cara chato para jogar contra.

O país tinha, em 1990, boa parte dos jogadores de videogame ainda criança ou pré-adolescente, e muitos não tinham a menor noção do idioma inglês (e muito menos japonês). Imagine então, uma placa de som inovadora, mas ainda limitada e que não processava vozes digitalizadas com tanta clareza, e um som ambiente geralmente carregado nos locais onde a máquina ficava. Eis que surgia a primeira grande bizarrice brasileira. "Qual é o nome desse golpe?", "Ah, é Alex Full!" (Sonic Boom). "E esse?", "É o Papai Freddy Krueger!"(Tatsumaki Sempuukyaku). "O Sagat tem um golpe legal, o Tiger Robocop!" (Tiger Uppercut).

Sabe os dois lutadores de rua da apresentação do game? Você sabia que o lutador negro que leva o soco foi alterado por um lutador branco nas versões ocidentais? É, pelo jeito a Capcom tinha medo de sofrer algum tipo de acusação de racismo, mas, curiosamente, a empresa sofreu acusações parecidas de entidades que alegavam preconceito na inclusão inimigos negros no novo *Resident Evil*.

Cansado de procurar sem sucesso pela conversão perfeita, o jogador japonês pôde levar o próprio arcade para casa com uma geringonça inventada pela Capcom. A CPS caseira era exatamente a placa de arcade de *Street Fighter II*, e acompanhava um controle CPS Fighter . O kit poderia ser ligado diretamente na televisão, mas como se tratava da placa do arcade em um pacote lacrado, não permitia a troca de roms. Quer mais curiosidades bizarras? E o Vega? Era mulher ou homem? Por que ele tinha aquela voz tão afeminada? E, por sinal, o que dizer do nome dos chefes? Qual era o primeiro nome do chefão M. Bison? O mais comum era Mister Bison, mas até Maria Bison era comum ouvir. Pensando bem, isso não é tão divertido de relembrar...

A CPS caseira era a combinação da placa de arcade e o clássico controlo CPS Fighter

MEGA DRIVE E SUPER NES

Produção: Capcom
Lançamento: 1994
Memória: 32 mega (Super NES), 40 mega (Mega Drive)
Nota da conversão: 8,5 (Super NES), 8,0 (Mega Drive)

Após muita confusão com as versões *Champion Edition* de Mega e SNES, a Capcom resolveu simplificar a sua vida e acabar com a ansiedade dos donos dos dois consoles, que receberam simultaneamente a conversão de *Super Street Fighter II* em sua casa.

Uma das maiores surpresas que envolveram o anúncio desse jogo se deu por conta da quantidade de memória de cada cartucho. O jogo do SNES contava com 32 mega, um número até comum para os jogos desse sistema (*Fatal Fury Special* possuía a mesma capacidade de memória), mas a Capcom extrapolou ao anunciar que o jogo do Mega Drive teria inéditos 40 mega, o que o tornou o cartucho com maior tamanho de memória física da história do console.

Diversos extras dispensáveis foram mantidos na conversão para 16 Bit, porém os incríveis super combos foram eliminados das versões

Ambas as versões se saíram muito bem, contrariando os mais céticos que chegaram a duvidar da qualidade. A pergunta geral era: se a Capcom teve dificuldades em conseguir uma conversão decente em *Turbo Hyper Fighting*, o que esperar de um jogo ainda mais sofisticado e que rodava em uma nova placa de ponta, a CPS-II?

De fato, o visual desses jogos caseiros não obteve um salto tão impressionante quanto ao arcade, dando até uma impressão de que *Super Street Fighter II* estaria rodando na antiga placa CPS-I, mas ao menos a Capcom conseguiu melhorar as cores e o contraste exagerado dos sprites do Mega, deixando essa versão muto mais bonita que a anterior. A do SNES manteve o mesmo padrão, com destaque a uma paleta de cores mais ampla e suave e, finalmente, o céu em scroll horizontal e parallax no cenário de Ryu.

No som do Mega, alguns arranjos novos nas músicas, que ficaram mais agradáveis de ouvir e até simulavam alguns instrumentos como órgão e bateria, mas as vozes permaneceram roucas e alguns efeitos, como o vento do Hadouken, se perderam. Nesse quesito, o SNES deu um banho no Mega, com todos os efeitos do arcade e músicas ainda melhores.

Infelizmente, as duas versões chegaram com atraso às lojas, pois o arcade de *Super Turbo* já estava rolando nos arcades há dois meses antes desses lançamentos. O que chateou os fãs é que, apesar de a Capcom incluir extras como mais estrelas de velocidade, o Group Battle (lutas em times), Tournament Battle (torneio eliminatório) e Time Challenge (desafios por tempo), os super combos de Turbo e o lutador secreto Akuma ficaram de fora, jamais aparecendo nos 16-bit.

Fei Long e Cammy foram os estreantes de SSFII que continuaram a fazer parte da trama da série

O brilho da finalização com super combo era o prazer supremo em um "contra" em fliperama

SUPER STREET FIGHTER II TURBO (Arcade, 1994)

A recepção de *Super Street Fighter II* foi boa, muito por conta do visual maravilhoso proporcionado pela CPS-II, e também pelos novos golpes especiais, mas a lentidão do jogo deixou boa parte dos jogadores veteranos insatisfeitos. Pensando neles, a Capcom seguiu o caminho óbvio e lançou a versão "turbinada" da série, *Turbo*, mas as novidades não foram limitadas ao aumento de velocidade.

Super Turbo inaugurou o sistema de Super Combo, que eram golpes ainda mais poderosos que os especiais tradicionais e somente podiam ser desferidos após o preenchimento de uma barra especial localizada na parte inferior da tela. Além disso, todos os personagens ganharam novos movimentos: alguns, agarrões, outros, golpes comuns, alguns até especiais, como o Yoga Blast,

o antiaéreo de Dhalsim.

Além dessas modificações, a Capcom preparou uma surpresa para os fãs: Akuma (ou Gouki, no Japão) é irmão e assassino de Gouken, mestre de Ryu e Ken. Ele complementou a lista como o 17º lutador. No início, ele era controlado somente pela CPU, e para enfrentá-lo era necessário chegar ao chefe M. Bison com mais de 1.200.000 pontos no placar ou com tempo restante inferior a 1500. Após alguns meses, a Capcom liberou o truque para poder jogar com ele nos modos de um ou dois jogadores.

3DO

Produção: Capcom
Lançamento: 1994
Memória: 1 CD
Nota da conversão: 9,5

O 3DO era a sensação de 1994, pois o console fabricado pela parceria entre gigantes como Panasonic , Goldstar e Electronic Arts, tinha um hardware poderoso, jogos em CD com qualidade límpida de vídeo em tela cheia e impressionantes gráficos renderizados.

Super Street Fighter II Turbo foi lançado em novembro daquele ano como uma transcrição fiel ao arcade, com todos os quadros de animação, fielmente reproduzidos e uma trilha sonora totalmente refeita para o som limpo e cristalino do CD. A trilha sonora remixada desta versão para 3DO é exclusiva desse console, e não apareceu em nenhum outro sistema, sendo bem diferente da trilha remixada vista em *Street Fighter Collection*, a coletânea lançada para o Sega Saturn e o primeiro PlayStation.

CONVERSÃO INESQUECÍVEL

Tudo o que se via no arcade era notado com facilidade no console de 32-bit, que ganhou inclusive um controle especial de seis botões, já que seu controle possuía apenas 5 botões de disparo e um dos ataques acabava sendo executado pelo botão Stop, que era uma espécie de Select.

Até o lutador secreto Akuma estava disponível, mas seu acionamento somente era permitido após a execução do código utilizado no arcade.

Apesar de ilustrar a capa da versão 3DO, Akuma era um lutador secreto

AMIGA

Produção: Capcom
Lançamento: 1995
Nota da conversão: 4,5

Bonito, mas ordinário, esse *Super Street Fighter II Turbo* para Amiga é lindo parado, mas horrendo em movimento. Para começar, nenhum cenário possui movimentação, nem mesmo a aurora boreal do cenário da Cammy tem a movimentação bonita do arcade.

Falando em movimentação, os lutadores perderam pelo menos metade dos quadros de animação. Um pulo de Ryu e Ken, por exemplo, possui apenas dois quadros e passa uma impressão esquisita durante os saltos. Pior ainda é quando o chute forte ou a joelhada dos dois lutadores são desferidos contra a parede. Como esses chutes possuem apenas dois quadros de animação, o golpe trava no canto do cenário e o adversário leva no mínimo três vezes mais dano do que o normal.

As músicas foram muito bem feitas, aproveitando o hardware do aparelho com efeitos interessantes e diferentes dos originais do arcade. Uma curiosidade: Estranhamente, a ordem das lutas contra os chefes foi alterada nesta versão, e a luta contra o espanhol Vega é realizada antes do combate contra o boxeador Balrog.

VERSÕES OFICIAIS, MAS ALTERNATIVAS

Além das versões tradicionais, a Capcom lançou também as aparições alternativas da franquia nos consoles "menores", que, apesar de carregarem o nome *Street Fighter II* mostrava elementos de arte diferentes do original. No vácuo do sucesso, a empresa brasileira Tec Toy também lançou sua versão do jogo para o Master System. Confira o que cada uma delas tem de especial.

GAME BOY

OUTRAS CONVERSÕES

Street Fighter II
Produção: Capcom
Lançamento: 1995
Memória: 2 Mega
Nota da conversão: 7,5

O NES não recebeu sua versão oficial de *SFII*, mas a Capcom encontrou um meio de levar o jogo aos 8-bit. O Game Boy possuía apenas quatro tonalidades de cor em sua tela diminuta, mas nem por isso os Hadoukens perderam o brilho.

Curiosamente, o jogo recebeu o título de *Street Fighter II*, mas a arte dos lutadores foi baseada na versão *Super*. O número de personagens diminuiu consideravelmente, mas, para compensar, a Capcom incluiu os chefes na tela de seleção, na ordem: Ryu, Blanka, Guile, Ken, M.Bison (chefe final), Chun-Li, Zangief, Balrog (boxeador) e Sagat.

Os cenários de todos os lutadores foram baseados na revisão *Super*, logo, o cenário de Ken contará com o iate, e não com o velho barco do jogo original. Os golpes especiais também são diferentes, com destaque ao Hadouken de fogo de Ryu. Os golpes saem com facilidade e há até pequenos combos que podem ser feitos. O jogo ainda aceita o suporte do adaptador Super Game Boy, que rodava jogos do portátil na tela da televisão, através do Super NES.

A popularidade de SFII conseguiu garantir uma bela conversão para GB

MASTER SYSTEM

OUTRAS CONVERSÕES

Street Fighter II
Produção: Tec Toy
Lançamento: 1997
Memória: 8 Mega
Nota da conversão: 7,0

A Tec Toy sempre foi conhecida pelas localizações nacionais de vários jogos para Mega Drive e Master System, mas, no final dos anos noventa, a representante da Sega no Brasil surpreendeu os donos do Master ao lançar uma versão 100% nacional do famoso jogo de luta da Capcom.

Na época, a Capcom era representada no Brasil pela Romstar Comercial Ltda., que facilitou a negociação para os brasileiros e o resultado foi um *Street Fighter II* raríssimo e muito procurado por colecionadores do mundo inteiro.

Assim como no *SFII* de Game Boy, a Tec Toy optou por cortar alguns lutadores e colocar os chefes na tela de seleção. Os personagens disponíveis nesta versão são Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Blanka, M.Bison (chefe final), Balrog (boxeador) e Sagat. Outras características são a arte dos personagens baseada na revisão *Super*, e os cenários inspirados na *Champion Edition*.

Os sprites dos lutadores são grandes e coloridos, graças à grande capacidade de armazenamento do cartucho, mas os cenários ficaram muito simples. O estágio tailandês de Sagat perdeu a gigantesca estátua ao fundo, e a base de Guile não conta com o caça atrás dos soldados.

A velocidade das lutas é aceitável, mas a jogabilidade acabou prejudicada, dificultando a execução de golpes especiais. É uma pena, pois esta pérola brasileira poderia ser a melhor versão de *Street Fighter II* para 8-bit.

GAME BOY ADVANCE

Super Street Fighter II Turbo Revival
Produção: Capcom
Lançamento: 2001
Memória: 32 Mega
Nota da conversão: 8,0

Revival é uma espécie de remake do *Super Street Fighter II Turbo* em versão portátil. A Capcom fez um jogo muito diferente do original, mantendo os sprites originais dos lutadores, mas mudando completamente a cara dos menus, arte dos personagens na tela de seleção, repensando cenários e até adaptando elementos da história para que se encaixassem melhor aos acontecimentos da série *Street Fighter Alpha*.

Os lutadores passaram por uma leve reformulação de golpes, para adaptar a jogabilidade aos quatro botões do Game Boy Advance sem que a falta de dois botões causasse uma falta de balanceamento. Os golpes especiais se mantiveram intactos, assim como os Super Combos. Uma adição belíssima foi a finalização com o Super Combo, que mostra raios velozes em efeito tridimensional, bem diferente do original de arcade.

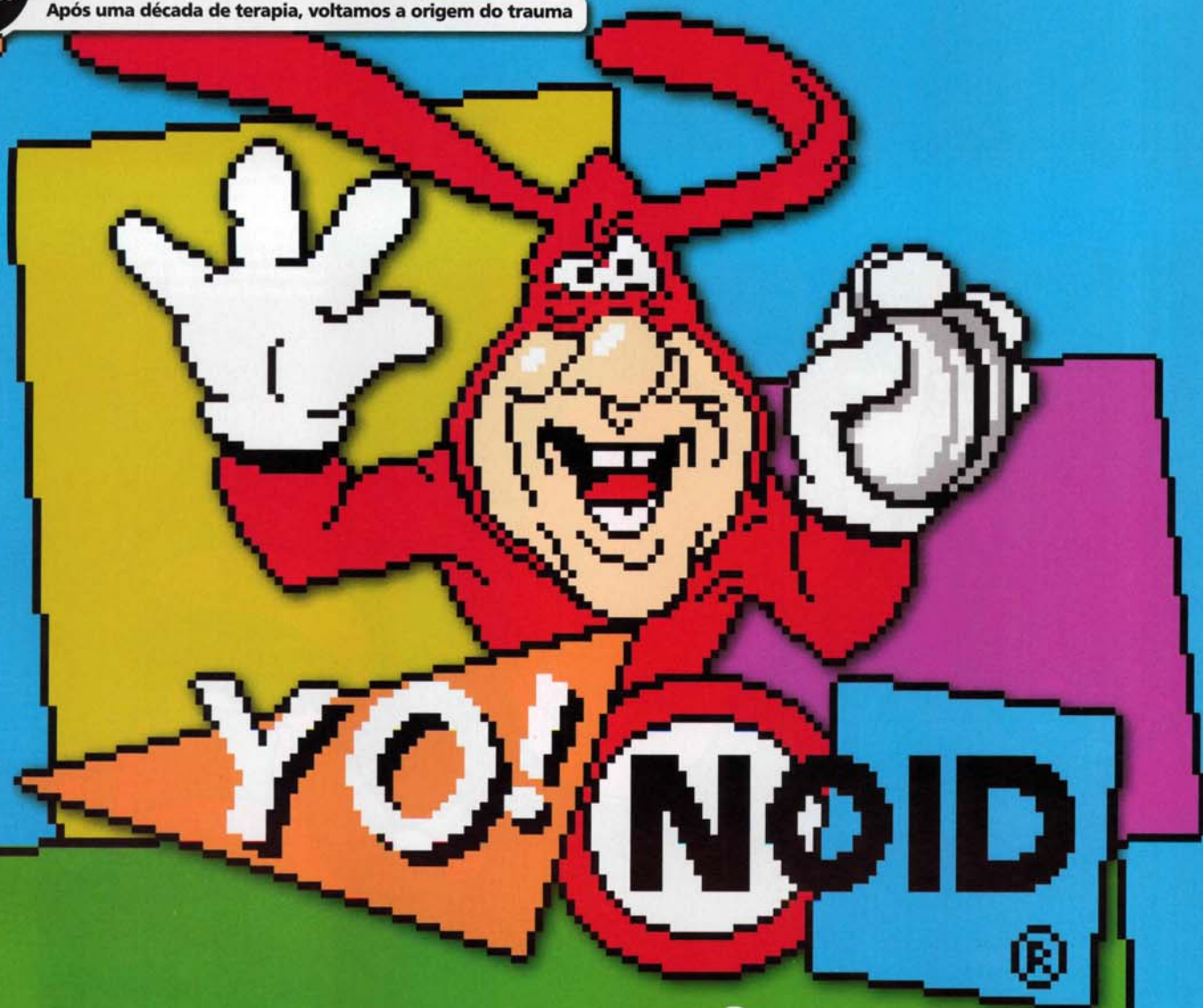
Alguns cenários foram mantidos integralmente, como o de Dhalsim e E. Honda, outros, como de Ryu, Ken, Guile e Zangief, ganharam visuais muito diferentes dos originais. O cenário da Chun-Li foi baseado na praça de *Street Fighter Alpha 2*, com dezenas de bicicletas passando em velocidade. Apesar de contar com alguns bugs bobos, como lutadores flutuando no bônus de quebrar do carro, *Revival* se mantém como uma das melhores transições do universo de *SFII* para consoles domésticos, além de se consagrar como a melhor versão portátil do jogo fora de coletânea.

Encanadores e entregadores de jornal como você nunca viu

O olhar do mal não mente: uma janela será quebra em alguns instantes.

Se Mario fosse um encanador de verdade, ele consertaria pias e privadas; além de fazer questão de mostrar o cofrinho enquanto trabalha e daria um jeito na solidão da Princesa. Conhecemos muitos filmes que começam assim...

Morador de BH, Minas Gerais, Matheus Lopes Castro é designer/ilustrador e é dono de uma galeria de obras que mesclam retrô e moderno. Suas obras Paperboy e Mario Vs Encanador dariam classe às paredes da sala de qualquer fã de games clássicos. Visiste a galeria do artista: http://mathiole.deviantart.com/ ou www.mathiole.com

Esta ilustração me faz pensar: entre tantos caça-niqueis, porque nunca houve um "Dragon Ball Kart Team Racing"?

25 motivos para odiá-lo e apenas dois para amá-lo

Em um tempo em que todos os jogos já vinham "Hard" de fábrica, aprendemos a amar e ODIAR esse fanfarrão de meia-idade

Texto: Amer Houchaim

Nem todos sabem, mas o Noid era o mascote da franquia norte-americana de pizzarias, Domino's. Os comerciais da empresa normalmente eram feitos em stop motion (a clássica "animação com massinha") e mostravam o Noid em várias situações. Nessas propagandas, Noid era sempre o vilão que tentava de todas as maneiras arruinar a Domino's Pizza, mas sempre se dava mal no final, quase como o Wile Coyote, porém, mais inepto.

Os comerciais se provaram bastante populares e o personagem foi de certa forma incorporado à cultura norte-americana, assim como outras mascotes de empresas, como Ronald McDonald. De fato, Noid se provou conhecido o bastante do público para ganhar pontas nos desenhos *Os Simpsons* e *Family Guy* (onde leva uma surra do prefeito ao tentar roubar sua pizza).

Em 1990, aproveitando da massiva popularidade de Noid, a Domino's Pizza achou que seria uma boa lançar um game com sua mascote para o console mais quente da época, o NES. A empresa contratada foi a Capcom, que produziu um título que se tornou um dos games mais populares da época.

Um fato que poucas pessoas sabem é que *Yo! Noid* é a localização de um game Japonês lançado no mesmo ano: *Kamen no Ninja Hanamaru*. O game obviamente é sobre ninjas (claro, com um nome desses não podia ser sobre panquecas) e, em termos de jogabilidade, é exatamente igual a *Yo! Noid*, sendo um side-scroller 2D onde é preciso derrotar os chefes em combates de cartas.

O jogo perdeu em história, mas ganhou muito em visual, uma vez que *Yo! Noid* possui gráficos muito superiores à sua contraparte nipônica. As partidas de cartas foram substituídas por disputas de comer pizza e, fora estas mudanças, o áudio e a jogabilidade continuaram iguais em sua grande parte.

Yo! Noid é muito querido pelo pessoal que cresceu com a geração 8 bit, sendo inclusive um dos primeiros jogos que muita gente colocou em seus novos e reluzentes consoles Nintendo assim que o ganhavam, vinte anos atrás.

Mas será que o Noid merece tanto amor incondicional? Tirei o pó de meu cartucho do Noid e decidi relembrar de minhas tardes como um garotinho adorável com camiseta do Homem Aranha, que ficava jogando Nintendo por horas, e horas e averiguar se realmente o Noid proporcionou mesmo momentos de alegria incomensurável... ou não. E foi quando as sombras do passado voltaram de forma avassaladora... oh, os meus sais...

Não foi o arpão a causa da morte, mas o nariz do vilão

PORQUE DEVEMOS ODIA-LO

1 Não existe nenhuma razão lógica ou científica que justifique este game ser tão difícil e gastarei mais vinte e quatro motivos reclamando disso.

2 Noid tem o poder de causar explosões psiônicas que devastam tudo na tela ou geram terremotos. Por que alguém com tais poderes divinos é TÃO FRÁGIL QUE MORRE COM UM ÚNICO HIT? Ele é germófobo e morre por desespero ao encostar nas coisas e pessoas e entrar em contato com os micróbios, por acaso?

3 Alguns inimigos arremessam projéteis e é possível rebatê-los, mas aí eles se quebram em três partes e triplicam suas chances de morte. Isto indica que o jogo foi programado por um sádico que queria vê-lo morto, não importa o que você faça.

Não sei o que é isso, mas é mortal!

4 A segunda fase é a do gelo. Tal estágio sempre é um dos mais desgraçados em um jogo de ação de 8 bit. Por que diabos logo a segunda fase é uma das mais difíceis o jogo? Eles queriam fazer a maior parte dos jogadores empacar logo no começo e causar desespero no máximo possível de pessoas? Isso é muito, muito provável.

5 Não bastasse ser burlescamente difícil saltar pelas plataformas móveis da fase do gelo, elas também escorregam. Mesmo que você consiga realizar aquele salto quase impossível, ainda há uma chance (imensa) de escorregar na plataforma e cair para sua morte de qualquer jeito. Até o Mega Man tem mais aderência quando caminha no gelo, o que indica que algum lazarento passou por esta fase e a molhou com uma mangueira antes de você chegar.

A face da morte. Você verá Noid mais com essa careta do que comendo pizzas

Piso escorregadia, inimigos e pedras mortais. Oh, a dor!

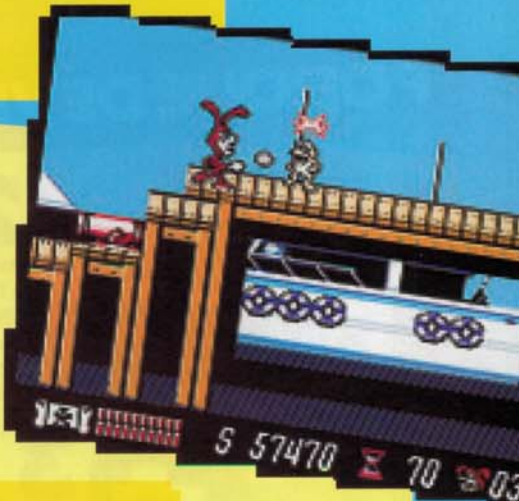
6 Noid anda de skate e se torna cinco vezes mais vulnerável nestes momentos. Além de morrer com um único hit, ele vai em direção aos inimigos muito mais rápido e perece de forma muito mais eficaz.

Usar skate em degraus, na subida. A vida é dura mesmo...

7 A única forma de atacar nas etapas do skate é saltando e atingindo os inimigos com as rodas do "veículo." Mas se não fizer isso com precisão extrema, quem morre é você. A menos que tenha um professor de cálculo ao seu lado medindo precisamente a distância entre as rodas do skate e seu alvo, você falecerá mais rápido que pedestre em *GTA* nos Rampages.

8 Se errar o caminho na fase do skate, vai dar de cara com um buraco tão grande que só é possível saltar caso você aprenda a voar. Infelizmente, o Noid é um entregador de pizza de quarenta e sete anos de idade; voar não é uma das habilidades desses profissionais.

9 A primeira vez no game em que se encontra o pula-pula é na etapa dos edifícios. Claro que é um power up bastante útil e permite devastar inimigos com facilidade; mas sinceramente, o alto dos edifícios não é o melhor lugar para brincar com um pula-pula... se é que você me entende.

10 Na etapa dos navios há uma espécie de sapo laranja que não pode ser destruído, mas que "registra" os golpes que você der nele. Ou seja: lá está o Noid, batendo no sapo sem parar, esperando vê-lo cair e o miserável continua avançando na sua direção, pois não há nenhum sinal que indique que este bicho é indestrutível. Conforme a morte se aproxima, seu desespero aumenta exponencialmente. Tal inimigo só pode ser uma piada cruel dos criadores do jogo ou de uma entidade divina que me odeia.

11 Na fase dos esgotos há chamas brotando do chão, água (que de alguma forma consegue ser letal) caindo do teto e peixes voadores saltando do rio e diminuindo ainda mais seu campo de ação. Quando não há direção para onde se mover sem que resulte em uma fatalidade, é hora de dar um tempo e comer um chocolate.

O pula-pula é o melhor meio de encerrar sua existência com estilo.

Como uma sardinha de pixels pode matar alguém? COMO???

Noid brinca com seu iô-iô pela última vez. Ele avistou o fogo e sabe o que o espera

12 No circo, a tela se move sozinha. Não basta tudo que quer te matar, ainda é preciso acompanhar o movimento da tela e ter uma nova sensação de pavor somada ao desespero constante que este game naturalmente causa.

13 É preciso realizar muitos saltos no circo e alguns deles são sobre buracos grandes sobre os quais Noid simplesmente não tem capacidade de pular com suas próprias pernas. Então é necessário usar trampolins. O único problema é que, se não cair exatamente sobre os trampolins, eles te matam. Como raios um homem adulto morre ao tocar o lado de um trampolim? O objeto fica eletrificado se for tocado da forma errada? Uma coisa inanimada é temperamental a este ponto?

14 E, claro: tem os cavalinhos da fase do circo que devem ser usados como plataformas. Se saltar sobre eles, cumprirão perfeitamente sua função, mas se encostar neles por qualquer outro ângulo... Noid morre. Ok, isso não faz o menor sentido! Como um cavalinho fofinho de carrossel pode matar um homem adulto só com o toque? *Super Mario* nunca morreu ao bater de cara com uma parede de tijolos ou ao trombar com Yoshi.

Yo! Noid me faz acreditar que um homem vestido de coelho consegue ser mais fraco que um encanador que conversa com cogumelos.

15 Em uma fase, Noid usa um helicóptero para atravessar os céus. O problema é que ele esqueceu de colocar um motor na coisa e precisa ficar pedalando pro bicho não cair. Em outras palavras: o jogador precisa ficar apertando o botão para manter nosso herói no ar. As chances de você sofrer uma morte besta logo que começar esta fase, por não saber disso, são de 60%; enquanto as chances de perder o gosto pela vida são de 95%.

17 E quando está em seu helicóptero, Noid não pode atacar. Não só ele esqueceu de colocar um motor e proteção, como também não fez questão nenhuma de colocar algum tipo de armamento em seu veículo.Ok Noid, há um limite para a burrice.

16 Quando está voando, dezenas de inimigos e obstáculos se colocam no caminho do Noid para matá-lo. Infelizmente, nosso herói não apenas esqueceu de colocar o motor em seu veículo, como também qualquer forma de proteção. Levendo-se em conta que Noid é mais frágil que um filhote de Beagle (embora não tão bonitinho, apesar de que isso é discutível), tal escolha de design foi muito pouco inteligente. Saiam da minha frente, esquilos vindos do zoológico do Inferno!!!

Existem limites para "feiura" nos gráficos?

18 Na casa assombrada, coisas caem do teto... MUITAS coisas... em sequência... enquanto você tenta, desesperadamente, evitar os inimigos que vão em sua direção. E estas... coisas... que caem do teto nem precisam atingir sua cabeça em cheio para matá-lo, basta que encostem em seu nariz... ou dedo mindinho. Argh, nem consigo bolar um comentário a respeito, só quero ir para um canto chorar.

19 Os inimigos humanos não são um problema, exceto quando começar a enfrentar os punks, que são mais resistentes que o normal e arremessam garrafas em todas as direções, especialmente aquelas para onde você não está olhando antes de saltar. Malditos punks...

Sou o punk da periferia do O, O, OOOO...

20 Ao chegar a fase da indústria, as vezes a tela brilha e, em seguida, começa a chover entulho dos céus em posições aleatórias, o que indica que os deuses também estão fazendo o possível para matar o Noid. Se até mesmo as forças divinas o querem morto, é sinal de que as coisas não estão boas para o seu lado.

21 Os continues não são grátis. É preciso juntar 20 mil pontos em cada fase para ganhar o direito e continuar após um Game Over. Claro, para que liberar continues infinitos em um jogo clinicamente difícil como esse? Que bobagem!

Morte número 5.739 e contando... É um recorde!

22 Há um bocado de power ups no jogo, mas os melhores estão escondidos pelo cenário e é preciso golpear locais específicos do ar para que apareçam. Quando há inimigos por todos os lados focados em matar seu herói (que é mais frágil que uma petúnia), procurar itens escondidos no ar deixa de ser uma prioridade na sua vida.

Até animais sorridentes com pinta de "elenco Disney" sacaneiam o pobre Noid.

23 Os duelos de pizza ficam cada vez mais difíceis conforme o jogo avança. O adversário sempre surge com cartas melhores que as suas e os itens que lhe dão vantagem ficam cada vez mais raros, o que reduz o duelo a uma mera questão de sorte. Qual a dificuldade que um homem de meia idade fantasiado de coelho pode ter para comer mais que seu inimigo?

É um homem com cabeça de pimenta no canto à direita?

24 E após sofrer, suar, chorar, sangrar, perder cabelo, sono e possivelmente um rim para terminar este game, tudo que vemos no final é o Noid ganhando algumas pizzas de um bigodudo e tendo um ataque neurastênico em seguida. Viva!

25 *Yo Noid* é legal e um clássico, mas sua dificuldade absurda faz cada momento da vida uma agonia.

E POR QUE DEVEMOS AMÁ-LO

1 Apesar de tudo, não dá para ter raiva do Noid. É impossível não gostar de um homem de meia idade que passa seus dias bancando o herói e vestindo uma fantasia brega. Isso é algo que Adam West nos ensinou quando interpretou o Batman na década de 1960.

2 Apesar de ser tão difícil que o faria querer chutar gatinhos pela rua, naquela época todos os jogadores eram muito mais durões e eram precisos pelo menos 50 motivos para que um jogo fosse considerado ruim por sua dificuldade. E, em alguns casos mais extremos, os 25 motivos apresentados podem ser justamente aqueles que fizeram muita gente ficar determinada a não sair da frente da telinha até terminar o danado do game. Acho que eu sou pouco durão mesmo... talvez seja a hora de considerar os casual games...

Isso não é felicidade, é choque pós-traumático no final da aventura

CHRONO TRIGGER

クロノ・トリガー

Ponte entre duas gerações de RPGs, a aclamada obra da Square uniu rivais históricos, esgotou as possibilidades do Super NES e flertou com conceitos à frente de seu tempo

Companheirismo: a alma de uma aventura. Esta cena não o faz sentir inveja?

Texto: Douglas Vieira

Resgate a bela garota. Salve o mundo. Esse arco de narrativa muito familiar pode se estender dos primórdios do videogame até hoje, mas ele esconde as invenções ousadas de *Chrono Trigger*.

Talvez o mais reverenciado de todos os lançamentos da Square durante a era de ouro dos RPGs no Super NES, *Chrono Trigger* é também o mais atípico. Foi inesperada a ausência de alguns dos elementos mais tradicionais do RPG japonês: os combates aleatórios, a compulsão de lutar para ganhar níveis e as longas animações de batalha. A inclusão de múltiplos finais, a jovialidade de uma história não-linear e a jornada em busca de reconciliação contradiziam a antiga fórmula estabelecida por seus próprios criadores.

TIME DOS SONHOS

A reunião de ilustres mentes criativas que a Square chamou de "Dream Team" (Time dos Sonhos) uniu, pela primeira vez, os dois patriarcas da vertente nipônica do gênero: Hironobu Sakaguchi, criador de *Final Fantasy*, e Yuji Horii, autor de *Dragon Quest*. Acompanhados pelos dotes do lendário ilustrador Akira Toriyama, criador de *Dragon Ball*, e pelo cultuado compositor Nobuo Uematsu, o título da equipe, embora pretensioso, foi muito apropriado, e sua nobre linhagem permeia cada aspecto do jogo.

Talvez o fato mais curioso não tenha sido propriamente a união dos quatro mestres em torno de um único projeto, mas o fato de eles representarem universos que se antagonizam: Hironobu e Nobuo são grandes nomes de *Final Fantasy*, enquanto Yuji e Toriyama são a espinha dorsal de *Dragon Quest*. Na época, a Square e a Enix eram empresas separadas e competitivas, então, a junção de profissionais concorrentes foi algo realmente digno de exclamação e gerador de grande expectativa.

O brilho dos quatro astros chegou a ofuscar outros nomes igualmente importantes para a obra. Foi o caso do prolífico Masato Kato, responsável pelo roteiro (e co-autor das tramas de *FFVII*, *FFXI* e *Xenogears*) e do músico Yasunori Mitsuda (que trabalhou posteriormente em *Xenogears* e *Chrono Cross*).

EFEITO BORBOLETA

Iniciado em 1.000 A.D., o jogo gira acompanha os passos do herói Crono e de sua melhor amiga, a cientista Lucca, inventora da máquina do tempo que é o pivô de todo o jogo. A dupla viaja para o futuro e o passado através de sete períodos de tempo de um mesmo mundo, corrigindo os erros da história para garantir um futuro repleto de paz. Colocando-se acima da narrativa e da jogabilidade, na esfera dos acontecimentos históricos, o jogo explora, palpável como poucos, o tema do princípio de causa e efeito transcendendo gerações.

O objetivo das mudanças era criar algo novo para evitar a mesmice que marcava o gênero, vítima de repetidas ambientações medievais (*EarthBound* e *Star Ocean* foram poucos exemplos a fugir do padrão, ambientados na atualidade e futuro, respectivamente).

↪

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Crono (クロノ)

Quem é: herói de *Chrono Trigger*, Crono é um habitante da era 1000 A.D. e vive na cidade de Truce, no reino de Guardia, onde mora com a sua mãe, Gina. Seguindo um comportamento típico de protagonistas de RPGs, ele faz o estilo calado e só reage por meio de gestos e expressões engraçadas (exceto pelo final "A Slide Show", única cena em que o herói tem suas próprias falas). Crono sempre pensa no bem comum, caráter que enseja um dos momentos mais tocantes da trama: o sacrifício supremo do herói. Sua arma é a espada e usa magias do elemento Luz (Heaven, na versão japonesa).

Simbologia: Crono é uma analogia ao deus grego do tempo, Chrono.

Momento marcante: quando o herói sacrifica a própria vida para salvar a humanidade.

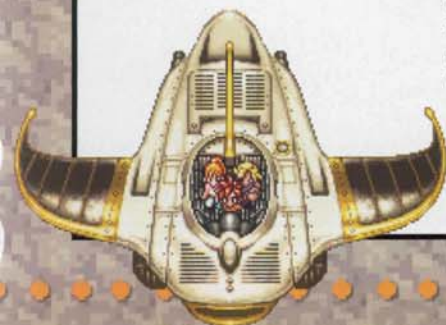
Marle (マール)

Quem é: rebelde é uma excelente definição para a Princesa Nadia (Marledia, na versão japonesa), a nobre filha do rei de Guardia. Entediada com a vida no castelo, a garota foge disfarçada para descobrir como funciona a vida das pessoas comuns e acaba se envolvendo na aventura ao lado de Crono. Otimista e dona de uma personalidade muito forte, Marle é especialista no uso de bestas e magias do elemento Água.

Momento marcante: o reencontro com Crono ressuscitado.

Lucca (ルッカ)

Quem é: os óculos revelam a parte óbvia da personalidade de Lucca, uma garota genial e muito à frente de seu tempo, capaz de criar engenhocas que vão desde robôs até máquinas de teletransporte. Lucca é amiga de infância de Crono e estuda ciências com grande determinação. Tanta aplicação é motivada pelo acidente com sua mãe, que perdeu uma perna em uma máquina criada por seu pai. Lucca se sente frustrada por não ter conseguido ajudá-la. Em combate, possui magias do elemento Fogo e utiliza armas de disparo.

Momento marcante: a cena em que tem a chance de salvar sua mãe do acidente que a deixaria paralítica.

ANOS INCRÍVEIS

Certamente os fãs de *Chrono Trigger* já se perguntaram "por que raios a Square colocou especificamente aquelas seis eras no jogo?". Infelizmente (e mais uma vez), não há uma resposta oficial por parte da produtora, mas os quatro primeiros períodos sequenciais do jogo têm um acontecimento importante relacionado. Confira:

65000000B.C.

65.000.000 B.C. (Pré-História): época em que humanos e répteis lutavam entre si violentamente. Ameaçado por uma raça de répteis humanoides mais evoluídos, o homem pré-histórico era dividido em dois clãs: Ioka, que enfrenta os répteis com todas as forças, e Laruba, que evita o combate e vive escondido na selva.

12000 B.C.

12.000 B.C. (Antiguidade): a mágica é instrumento de dominação nesta era. Aqui, a humanidade vive dividida entre aqueles que sofrem vivendo nos continentes congelados e os habitantes do reino mágico de Zeal, uma civilização avançada que cresceu graças a uma fonte misteriosa de poder.

600 A.D.

600 A.D. (Idade Média): época de medo e escuridão, dominada pelas forças de Magus e seu exército sombrio. A única resistência que ainda resta é o exército de Guardia, mas mesmo este se vê prestes a tombar diante do poder do feiticeiro negro.

Sapo cururu, na beira do rio, vai tomar... cuidado com a água

Chrono Trigger preservou raízes medievais e passeou pelo futuro e pré-história para ser único.

Em determinado momento, encontramos o avarento prefeito da cidade portuária de Porre. Ao visitar o lar de sua família 400 anos antes, conversar com uma ancestral sua e oferecer a ela um artigo gratuitamente, a história é alterada. A virtude da generosidade é transmitida de geração a geração na família, até chegar ao descendente de 1.000 A.D. Na Porre contemporânea, Crono descobre que o prefeito é agora um homem caridoso. Apesar de o conceito ser um pouco maniqueísta e idealista, ele esbanja todos os tipos de situações inteligentes e que instigam a mente com uma criatividade que poucos jogos de viagem no tempo atingiram desde então.

Nesta característica encontra-se a maior beleza de *Chrono Trigger*: o amadurecimento da trama é palpável e obriga o jogador a se questionar mais, a pesar suas decisões. Como uma bola de neve, o grupo fica preso a tarefas, decisões e obrigações que vão decidir os rumos de importantes eventos. Quando se é um viajante do tempo, nenhuma tarefa é pequena demais: decidir se ajuda ou não a mãe de uma personagem que está prestes a sofrer um acidente pode mudar tudo, assim como é importante aconselhar determinada pessoa a esconder uma muda de planta que poderá reflorestar toda uma região em uma época posterior. Quando as decisões podem determinar a vida ou morte de quem se gosta, o modo como o jogador enxerga seu papel na trama muda totalmente.

MUDANDO CONCEITOS

Muito da facilidade do jogo e de seu apelo vem de sua mecânica de batalha inteligente e acessível, que se liberta das convenções do gênero. Toda vez que Crono encontra um inimigo, seus companheiros aparecem a seu lado, na própria tela de campo, e imediatamente a batalha já está encaminhada.

É essa reinvenção de paradigmas de RPG e a irreverência com seus clichês que mantêm o jogo memorável em um gênero que tende à estagnação. Um momento particularmente memorável no início do jogo faz piada de seu inevitável hábito de apertar o botão pelo cenário inteiro para coletar itens/dinheiro. Acusado de cometer vários furtos em um mercado movimentado, Crono é trazido à frente de um júri

OS VIAJANTES DO TEMPO

Essas asas parecem pedaços de uniforme Saiyajin. Toriyama sem criatividade

A trama começa no ano de 1.000 A.D., quando o jovem Crono decide visitar a Feira do Milênio (Millennial Fair), evento sediado em sua cidade, próximo a sua casa. Durante o passeio, Crono conhece acidentalmente Marle e não imagina que ela é, na verdade, a princesa do reino onde vive (jovens da realeza adoram se misturar ao povão para se divertir sob um ponto de vista normal de eventos mundanos). Após um bate-papo, Marle decide acompanhar Crono – e esse, talvez, tenha sido o seu maior erro. O garoto mal sabia que seu futuro mudaria drasticamente a partir de então.

Passeando pela feira, a dupla visita a exposição orquestrada por Lucca (amiga do protagonista) e seu pai. A garota-prodígio exibe sua nova invenção: uma máquina capaz de teletransportar pessoas. Crono, encorajado por Marle, participa do teste e fica aliviado com o sucesso da experiência. Entretanto, o mesmo não acontece com a empolgada princesa, que é enviada para um ponto distante no tempo-espaço, mais precisamente 400 anos no passado, para 600 A.D. Em seu lugar restam apenas um pingente e um herói preocupado que sai a sua procura.

Toda uma sorte de eventos acontece daí para frente: Lucca constrói uma chave capaz de abrir portais temporais e revela que a garota desaparecida é a princesa; Crono descobre que Marle foi sequestrada; a dupla parte para o resgate e ganham a ajuda de Frog, um sapo cavaleiro (ou cavaleiro sapo). Após uma viagem maluca para um período totalmente desconhecido, o grupo retorna ao ano de 1.000 A.D. e Crono é preso sob a acusação de sequestro da nobre donzela. Depois de várias lutas para escapar do cárcere, o trio se junta novamente e foge por um portal que os leva ao ano 2.300 A.D. Surpresos, descobrem no futuro que o mundo que conheciam foi devastado por uma criatura alienígena chamada Lavos, em 1999 A.D. O objetivo, obviamente, se torna viajar pelo tempo para mudar os rumos da história e impedir o apocalipse.

FIM DO MUNDO

O ano 1999 foi o ano mais temido do século passado, por conta de um trecho descrito na Bíblia, no livro do Apocalipse. No livro, o número 666 apareceu em sonho para o autor do livro profético, João. Como em sonho as coisas aparecem de forma invertida, o número identificado foi 999 e muitos imaginaram que esse seria o ano em que o mundo acabaria. O profeta Nostradamus também havia dito que o planeta que conhecemos veria seu fim na referida época.

1000 A.D.

1.000 A.D. (Presente): esta é a época em que começa *Chrono Trigger* e é o tempo onde Crono, Marle e Lucca vivem. Neste ano é comemorado o primeiro milênio de existência do reino de Guardia, evento que agita as ruas e praças locais e atrai nobres e plebeus as suas atrações.

2300 A.D.

2.300 A.D. (Futuro): após o grande apocalipse ocorrido em 1.999 A.D., a humanidade encarou sua quase extinção e o planeta foi praticamente dominado por máquinas com vontade própria. Os poucos humanos que restaram vivem escondidos no subterrâneo. É uma era de puro desespero e desaparecimento da esperança.

Infinito (Fim dos Tempos): espaço/tempo localizado em lugar nenhum e, ao mesmo tempo, em um ponto que serve como centro gravitacional para toda a existência. Local misterioso habitado por Spekkio, o Mestre da Guerra, e um senhor que mostra um conhecimento incomum sobre todos os acontecimentos.

OBJECT... Ops, tribunal errado

PERSONAGENS PRINCIPAIS [continuação]

FROG (カエル)

Quem é: seu verdadeiro nome é Glenn, originalmente um cavaleiro que vive no ano 600 A.D. Sua luta começou quando seu grande amigo, Cyrus, um membro dos Cavaleiros da Tavola Quadrada, foi morto por Magus. O vilão transformou Glenn em um sapo humanoide, o que aumentou ainda mais a sede de vingança de Frog. O cavaleiro-sapo é o portador da lendária espada Masamune (lâmina amaldiçoada que aparece em *Chrono Cross*), arma que representa um forte trunfo contra a magia de Magus. Após cumprir seu objetivo, Frog continua a ajudar Crono. Assim como Marle, seu elemento é a Água.

Momento marcante: cena em que Frog perdoa Magus para que ele ajude o grupo na luta contra o grande vilão.

ROBO (ロボ)

Quem é: originalmente batizado como Prometheus, número de série R-66Y, Robo foi criado no futuro para ajudar humanos. Ele ficou desligado após o grande desastre de 1.999 A.D. e foi reativado por Lucca em 2.300 A.D. – porém, sem sua memória. Desde então, Robo entrou para o grupo de Crono na luta contra Lavos. Apesar de avançado, é o único que não usa magias e ataca com os seus poderosos punhos.

Simbologia: o verdadeiro nome do robô remete ao titã grego Prometeu, punido por entregar o fogo dos deuses aos humanos. No jogo, Robo é punido por seu criador, Mother Brain, exatamente por simpatizar com humanos. Robo encontra também sua namorada, Atropos, referência a uma das três moiras, Átropos, deidade grega responsável por cortar o fio da existência de cada ser humano.

Momento marcante: Robo reencontra seu grande amor, Atropos, mas percebe que ela teve seu chip modificado e é obrigado a destruí-la.

TIME DE PROCURADOS

Após tantos anos e sem notícias de uma nova sequência para *Chrono Trigger*, surge a dúvida: onde foram parar seus criadoreas e por que não estão produzindo um novo episódio? Ao longo do tempo, eles tomaram caminhos diferentes e hoje se ocupam de seus próprios projetos – ou até de suas próprias empresas.

Hironobu Sakaguchi: se envolveu diretamente com *Final Fantasy* até o nono episódio e foi produtor executivo de *Chrono Cross* e *Kingdom Hearts*. Sakaguchi saiu da Square Enix e montou sua própria produtora, a Mistwalker, onde criou *Blue Dragon* e *Lost Odyssey* (360). Seu último trabalho foi *AWAY Shuffle Dungeon* (DS).

Yuuji Horii: seus trabalhos ao longo dos anos basicamente envolveram a série *Dragon Quest*. Acaba de concluir *Dragon Quest IX* para o portátil Nintendo DS, com recordes de venda no Japão, e já está cuidando do projeto de *Dragon Quest X* para Wii.

Akira Toriyama: famoso por conceber os personagens da série *Dragon Ball*, Toriyama também deu a *Blue Dragon* seu traço característico. Até o momento, esta parceria com a Mistwalker foi a sua última contribuição para o mundo dos jogos.

Masato Kato: após *Chrono Trigger*, escreveu outros jogos para a Square, mas saiu da empresa em 2002 para trabalhar como freelancer. Sua atuação mais recente foi como roteirista de *World Destruction: Michibi Kareshi Ishi* (DS), que vai chegar ao Ocidente como *Sands of Destruction*.

Nobuo Uematsu: o músico reafirmou seu talento em *Blue Dragon*, *Lost Odyssey* e em todos os episódios de *Final Fantasy*, mesmo que cada vez menos a partir do décimo jogo. No momento, compõe o tema de *Final Fantasy XIII* (PS3/360) e está encarrecado de toda a trilha de *Final Fantasy XIV* (PC/PS3).

Yasunori Mitsuda: *Luminous Arc*, *AWAY Shuffle Dungeon*, *Soma Bringer* e *Sands of Destructions* (todos para Nintendo DS) foram alguns de seus últimos trabalhos, e o próximo projeto que levará seu nome nos créditos será *Arc Rise Fantasia* (Nintendo Wii).

para enfrentar um julgamento por crimes que o jogador supõe nunca ter cometido. Descrente, você assiste a suas ações mais recentes no jogo, correndo de mesa em mesa, pegando objetos despudoradamente.

A relação entre comportamento e consequência narrativa, um conceito raramente explorado de forma adequada nos jogos, garante a *Chrono Trigger* um sucesso renovador. Conduzida pela soma de suas decisões, a aventura parece ser somente sua, e sua interferência nessa história é assustadoramente visível e indelével. São suas escolhas que determinam qual dos 14 finais diferentes (e um encerramento extra criado para enriquecer o relançamento para Nintendo DS) você irá testemunhar, e cada um é drasticamente diferente do outro.

Há outras inovações importantes em *Chrono Trigger*, como o sistema de batalha. A princípio, ele parece bem tradicional: à moda de *Final Fantasy*, os menus são dispostos sobre a imagem e o fluxo é ditado pelo Active Time Battle, sistema no qual a sequência de ações é determinada por uma barra de tempo. Mas a estrutura conservadora esconde acréscimos que fizeram a diferença, o mais importante dos quais foi a possibilidade de combinar os poderes dos membros do time para realizar ataques devastadores. Além de potentes e belos de se ver, tais combinações serviram para mostrar que um time não é formado apenas por amigos que lutam lado a lado, mas por aqueles que aprendem a juntar suas forças.

Nunca confie em uma rainha louca e sem noção de moda

CLÁSSICOS NÃO MORREM

A soma de tantas qualidades fez de *Chrono Trigger* um clássico assim que chegou às prateleiras, em 1995. O jogo acumulou mais de dois milhões de unidades vendidas no Japão, metade disso só nas duas primeiras semanas, uma marca incrível para a época. A saudade das aventuras de Crono garantiram uma adaptação para PlayStation em 1999, com direito a inéditos vídeos de animação, e outro mais recente para Nintendo DS, em 2008, este com duas dungeons extras, uma modalidade online na qual monstros de diversos jogadores podem se enfrentar e suporte a tela de toque. A versão DS está perto de alcançar a marca de um milhão de cópias vendidas.

TOP 5 ENSINAMENTOS

Nem tudo é o que parece: paredes falsas, pedras inúteis que possuem valor secreto e por aí vão as lições que você aprende em *Chrono Trigger*.

1 Uma parede nem sempre é uma parede: em Ozzie's Fort, uma das paredes esconde os melhores equipamentos para Magus.

2 Nem tudo que se joga fora é lixo: uma pedra atirada contra o grupo em Denadoro Mts. ensina uma poderosa técnica tripla para Frog, quando o batráquio estiver na liderança.

3 Itens são como vinhos: eles melhoram com o passar do tempo. Use o pingente de Marle para pegar os itens nas caixas mágicas em 600 A.D. e diga que não os quer no momento. Colete-os no ano 1000 A.D. e eles ficarão mais fortes.

4 Cachoeiras podem esconder tobogãs: uma das cachoeiras em Denadoro Mts. o leva para um local com tesouros.

5 Bichos carregam quantidades infinitas de um mesmo item: enfrente o Tubster em Black Omen com Ayla no grupo, use Charm, fuja e depois repita o procedimento para saber do que estamos falando.

REJUVENESCIMENTO

Por brincadeira e carinho aos personagens clássicos, os produtores de *Chrono Cross* colocaram versões infantis de Crono, Marle e Lucca em um vilarejo do jogo. Lucca também faz uma ponta em *Xenogears*, em que aparece na cidade de Lahan e dá boas dicas de como usar o Save Point.

PERSONAGENS PRINCIPAIS [continuação]

AYLA (エイラ)

Quem é: líder de uma tribo humana pré-histórica, situada na era 65.000.000 B.C. Ayla não tem nada de sexo frágil e resolve qualquer problema com uma boa briga, principalmente contra os maiores inimigos de seu povo, uma raça de répteis humanoides inteligentes e evoluídos (raça que é extinta após a era glacial causada pela chegada de Lavos). Ayla é ancestral de Marle e não usa magias, pois vem de uma época em que esse recurso ainda não existia, mas é bastante resistente e rouba itens.

Momento marcante: quando tenta salvar o seu maior inimigo, Azala, e descobre que o mundo será destruído se algo não for feito.

MAGUS (魔王)

Quem é: originalmente conhecido como Janus, quando era o príncipe de Zeal, em 12.000 B.C. O pequeno membro da família real encontrou Lavos e foi arremessado por uma distorção temporal para o ano 600 A.D. Nessa época, os Mystics preparavam uma guerra contra os humanos e Magus os liderou com o objetivo de evocar Lavos e destruir a criatura. Contudo, Crono e Frog surgiram nessa época e frustraram seu plano. Houve então outra distorção e Magus voltou a 12.000 B.C., completando o ciclo de eventos que resultaram na viagem de sua versão jovem ao futuro. De acordo com a decisão do jogador, Magus pode ou não fazer parte do grupo. Ele é poderoso e usa magias do elemento Sombra, Fogo, Água e Luz.

Simbologia: Janus refere-se ao personagem mitológico grego Jano (Janus, em latim), responsável por abrir as portas que iniciavam cada ano. O deus possuía duas faces, uma representando o passado e a outra, o futuro – o arqui-inimigo de Frog também se apresenta em duas formas distintas durante o jogo.

Momento marcante: o primeiro encontro com o garoto Janus, quando este profetiza: "Ventos negros uivam... Um entre vocês... logo irá perecer". Frio e direto, como lhe é peculiar.

CG? Polígono? Textura? Nada disso, uma torre de pixels em toda a gloria dos 16-bit

DOUTORA LUCCA ASHTEAR

No final de *Chrono Trigger* (nas versões PS1 e DS), Lucca encontra uma criança abandonada na floresta e resolve adotá-la. A pequena órfã é Kid, personagem vital na trama de *Chrono Cross*, jogo no qual descobrimos que ela é clone de Schala (o medalhão do bebê pertence à filha de Zeal). Em *Chrono Cross*, a cientista assume o nome de Dra. Lucca Ashtear e é revelado que ela adotou mais crianças além de Kid e transformou seu laboratório em um orfanato. A cientista é sequestrada pelos antagonistas Lynx e Harle (em 1015 A.D.) e é obrigada a ajudá-los a destruir o sistema de segurança Prometheus (criado a partir de Robo), proteção da Frozen Flame. Lucca não cumpriu seu propósito e Lynx incendiou a casa e orfanato da cientista. Infelizmente, Lucca Ashtear morreu no incêndio.

O núcleo de Lavos, o ser alienígena supremo, e sua cabeça roxa

Existiram outras tentativas de dar sobrevida à aventura de Crono e aplacar a necessidade dos fãs por novidades. É o caso de *BS Chrono Trigger Jet Bike Special* (Super NES), título no qual o desafio é encarar o corredor Johnny em uma disputa na época 2.300 A.D. Também foram lançados especiais informativos no Japão, como *BS Chrono Trigger Character Library* (enciclopédia de personagens) e o *BS Chrono Trigger Music Library* (coleção com a trilha sonora). Esses três chegaram aos assinantes japoneses do serviço Satellaview da Nintendo, uma combinação de hardware e recepção de dados via satélite para o Super Famicom.

Em 1996 foi lançado, também por Satellaview, *Radical Dreamers: Nusumenai Hoseki*, basicamente composto por texto e escrito por Masato Kato. O jogo ofereceu uma espécie de continuação indireta de *Chrono Trigger*, em outra dimensão. A real continuação só veio em 1999, com *Chrono Cross*, para PlayStation.

Apesar de boatos, da vontade visível de seus criadores em dar continuidade ao universo *Chrono* e das inúmeras vezes em que a série apareceu pela mídia em listas de "jogos que precisam ser continuados", não há nenhum indício real de que isso vá acontecer.

Outros projetos foram conduzidos por fãs, sem a permissão da Square. O mais ousado foi *Chrono Trigger: Resurrection*, uma versão em 3D da aventura, barrada inapelavelmente pela produtora e pela falta de verba. Há também o *Nuumamonja: Time and Space Adventures*, um desenho animado japonês inspirado no jogo. Além de incontáveis fan fictions (histórias criadas por fãs), inúmeras teorias e intermináveis discussões acerca das pontas intencionalmente soltas da elaborada teia de eventos de *Chrono Trigger*. E isso tudo depois de 15 anos de existência. Uma perpetuação que é quase uma autoprofecia para um jogo sobre viagens no tempo e cultivo de tudo o que é bom.

REFERENCIAS E HOMENAGENS

Os três magos do tempo – Melchior, Belthasar e Gaspar – são claras referências religiosas. Apesar de muitas bíblias não citarem, esses são os nomes dos três reis que visitaram o Menino Jesus pouco tempo depois de seu nascimento em Belém. A referência, porém, foi introduzida na tradução para o inglês, já que, no original japonês, os três magos são, respectivamente, Bosh, Gash e Hash, nomes sem maior importância.

Existem ainda três referências ao mundo do rock: Ozzie, Slash e Flea, os servos de Magus, que são homenagens feitas aos roqueiros Ozzy Osbourne, Slash (ex-guitarrista do Guns N' Roses) e Flea (baixista do Red Hot Chili Peppers). Novamente, a ligação está apenas na versão americana. Originalmente, o trio era chamado Vinegar, Soysau e Mayonnai – nomes de condimentos, bem ao gosto do desenhista Akira Toriyama.

Reis magos e astros do rock, referências da tradução para o inglês do Super NES que se mantiveram nas versões posteriores

TODOS OS FINAIS

Um dos maiores trunfos de *Chrono Trigger* foi o fato de oferecer doze finais diferentes, que se desdobravam em outros com leves variações. A versão para DS adicionou mais um final exclusivo, totalizando 13 encerramentos, isso sem contar o final ruim. Confira como fazer todos, e tenha em mente que a maioria dos finais do 3 em diante só pode ser vista com o save "New Game +", obtido ao fazer o final 1 ou 2.

Final 0 – The Day of Lavos
Como: perca a batalha contra Lavos em qualquer época.
O que rola: com a derrota do grupo, Lavos está livre para destruir o planeta. Cientistas do ano 1.999 A.D. observam, impotentes, ao fim do mundo.

Final 1 – Beyond Time
Como: derrote Lavos após ressuscitar Crono.
O que rola: todos voltam para 1.000 A.D. e a sentença de morte de Crono é revogada. Lucca conta ao Rei sobre as viagens temporais. Todos assistem à cerimônia de encerramento da Feira do Milênio e então cada personagem retorna à sua época. Variações: 1) Se você usar a Epoch para chegar a Lavos, Crono e Marle passearão de balões nos créditos. Se não, a mãe e o gato de Crono se perdem no tempo e o herói parte em busca deles com a Epoch. 2) Se você salvou o Chanceler, ele aparecerá ao lado do Rei. Se não, Pierre aparecerá. 3) Se evitou que Lara perdesse as pernas, o diálogo dela será diferente. 4) Se você derrotou Magus em 12.000 B.C., ele não irá aparecer e Frog voltará à forma humana. Se o perdoou, ele partirá em busca de Schala e Marle beijará Frog.

Final 2 – Reunion
Como: derrote Lavos após a aparição dele em 12.000 B.C., mas antes de ressuscitar Crono.
O que rola: parecido com o primeiro final, mas todos os personagens aparecerão no End of Time antes de irem à Feira do Milênio. Variações: todas as do final anterior, com uma diferença: se você usou a Epoch para chegar a Lavos, Marle aparecerá voando sozinha; se não, Lucca e Marle partirão na nave em busca de Crono.

Final 3 – The Dream Project
Como: derrote Lavos após iniciar um New Game +, utilizando o transportador da direita na Feira do Milênio.
O que rola: os heróis encontram a equipe de desenvolvimento de Chrono Trigger e podem bater papo ou até lutar contra algum deles.

Final 4 – The Sucessor of Guardia
Como: derrote Lavos após voltar de 600 A.D., mas antes de chegar ao End of Time (utilize o transportador da direita na Feira do Milênio).
O que rola: Marle se arrepende amargamente de suas aventuras ao descobrir que a sua descendente do ano 600 A.D. se casa com Frog, o que a torna parente distante de um sapo.

Final 5 – Good Night
Como: derrote Lavos depois de visitar o End of Time pela primeira vez, mas antes de ouvir sobre o Herói Lendário em 600 A.D. (utilize o transportador da direita na Feira do Milênio ou o balde em End of Time).

O que rola: um Nu e um Ribbit aprontam peripécias enquanto os créditos rolam.

Final 6 – The Legendary Hero
Como: derrote Lavos depois de ouvir sobre o Herói Lendário em 600 A.D. e antes de obter a Hero's Badge de Tata (utilize o transportador ou o balde).
O que rola: a primeira cena do jogo rola, mas em 2.300 A.D. e com Robo e Atropos no lugar de Crono e Marle. Tata segue para o castelo de Magus em 600 A.D. e tem uma surpresa quando vê quem está no local.

Final 7 – The Unknown Past
Como: derrote Lavos depois de obter a Hero's Badge de Tata e antes de ir para 65.000.000 B.C. pela primeira vez.
O que rola: os personagens aparecem em cenas comuns em suas próprias eras.

Final 8 – People of the Times
Como: derrote Lavos depois de recuperar a Gate Key em 65.000.000 B.C. e antes de dar a Masamune a Frog na Magic Cave.
O que rola: vários personagens aparecem sozinhos ou em grupos enquanto os créditos rolam.

Final 9 – The Oath
Como: derrote Lavos depois de dar a Masamune a Frog e antes de lutar com Magus.
O que rola: após recuperar a Masamune, Frog parte para o momento que ele mais esperava: a vingança contra Magus em um duelo individual.

Final 10 – Dino Age
Como: derrote Lavos depois de lutar com Magus e antes de lutar com Azala.
O que rola: todos os personagens se tornam répteis, já que Azala nunca foi derrotado.

Final 11 – What the Prophet Seeks
Como: derrote Lavos depois de lutar com Azala e antes de Schala entrar no Ocean Palace.
O que rola: Frog se aproxima da estátua de Magus na catedral de 600 A.D. Também passam cenas com Frog, Magus, Schala e Janus.

Final 12 – Memory Lane
Como: derrote Lavos logo depois de Schala entrar no Ocean Palace e antes de ser mandado embora de 12.000 B.C.
O que rola: após conhecer diversos rapazes nos períodos visitados, Marle e Lucca fazem uma espécie de concurso para decidir qual deles é o mais bonito. Nota: este final se chama "A Slide Show?" na versão PlayStation.

Final 13 – Dream's Epilogue
Como: é preciso ter terminado o jogo antes. Depois da aparição de Lavos em 12.000 B.C., termine o Dimensional Vortex em 12.000 B.C., 1.000 A.D. e 2.300 A.D. Fale com o velho no End of Time, entre pelo balde para ir ao Time Eclipse e enfrente o Dream Devourer.
O que rola: é o final que faz a ponte com *Chrono Cross*. Schala se funde com Lavos e gera o Dream Devourer. No final da batalha, Magus é transportado para uma floresta (provavelmente situada em 1.020 A.D.) e perde a memória. Uma animação mostra a queda de Guardia e a perda da Masamune.

PHANTAS

O problema não são os gritos, mas a falsidade deles. Piores do que da atriz que grita *"Joseph"* na abertura de *Resident Evil*

Até o restaurante chinês da vizinhança não presta. Olha só a mensagem que veio no biscoito da sorte

Não sei explicar porque, mas essa cena me lembra Lemmings e desenhos da Hanna Barbera

MAGORIA

Momentos inesquecíveis de um terror clássico, analisados com o cinismo do presente

Texto: Amer Houchaimi

Em 1995, os games de PC e de consoles eram diferentes como água e o vinho. Os jogos produzidos para consoles eram muitas vezes títulos de ação ou luta em 2D, que divertiam a garotada e mantinham a adrenalina correndo neles, enquanto os jogos para computador eram produzidos para agradar adultos sofisticados e com a barba por fazer.

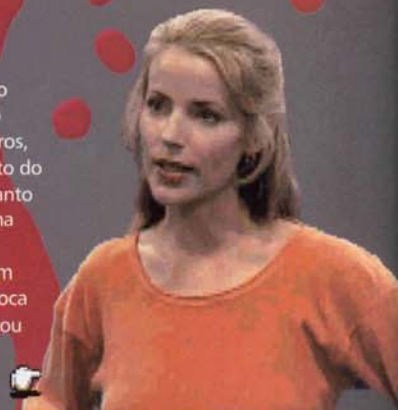
As mulheres com cara de boazinhas sempre são as com as idéias mais aterrorizantes

Os mais jovens só podiam olhar com inveja para os jogos dos adultos, que eram praticamente filmes interativos, com dezenas de horas de (má) atuação, histórias intrigantes e, vez ou outra, uma insinuação de nudez ou coisa do tipo. Entre os jogos da época, um dos que mais se destacou foi Phantasmagoria.

Criado pela designer **Roberta Williams**, o título era totalmente em Full Motion Vídeo e tinha incontáveis horas de cenas gravadas. Foram necessários sete CDs para acomodar a quantidade absurda de filmagem contida no game. O enredo conta a história de Adrienne e Gordon, uma escritora e um fotógrafo que formavam um casal feliz e pululante que comprou uma bela e nova casa, que convenientemente é assombrada. Que isso sirva de lição para todos nós e saibamos escolher bons agentes imobiliários.

A casa pertenceu a Zoltan Carnovasch, um mágico que foi possuído por um demônio e acabou matando todas as suas esposas por pura falta do que fazer. O mal da casa se apossa do marido de Adrienne, que paga o pato pelos erros dos outros, precisa se livrar do espírito do mal e escapar viva enquanto tenta interpretar de forma convincente.

Phantasmagoria foi um tremendo sucesso na época de seu lançamento e gerou bastante controvérsia com sua violência, o

Isso mesmo, beije-a e depois mate-a. Se fizer na ordem contrária, nós todos ficaremos muito desconfortáveis.

1. O COMEÇO DA NOSSA HISTÓRIA

Nossa história começa com Adrienne preparando o café da manhã. E "café da manhã" não é só um modo comum de resumir cereais, frutas, queijos, pernis de carneiro ou fritadas de elefante; café é a única coisa que eles consomem durante a refeição matinal. Exceto por Gordon, que também consome um cigarro junto de seu café. Nicotina e cafeína logo pela manhã, que grande exemplo de vida!

Fique atento ao charme de galã de novela Mexicana de Gordon, sujeito que poderia conquistar a Maria do Bairro quando quisesse. Adrienne mostra o enfeite de Natal que ganhou de Gordon na noite em que ele a pediu em casamento (que era Natal, caso não tenha percebido) e os dois tem um momento fofo de casal amoroso. Que bom que isso não ia durar.

Se um homem dá mais atenção a uma pia virtual do que a esposa, é hora de repensar a relação

2. GORDON TRABALHANDO NO BANHEIRO

"Trabalhando" quer dizer que ele estava reformando um dos banheiros da casa para transformar em estúdio fotográfico. Eu sei no que você pensou, mas vamos deixar pra lá. Como tantos de nós, homens orgulhosos e sovinas, Gordon conserta o encanamento ele mesmo ao invés de contratar um especialista e para surpresa de ninguém, parece não fazer a menor idéia do que está fazendo.

Adrienne para na porta do banheiro e faz uma pose sexy demonstrando que quer... "atenção" e Don corta a mão no processo. Ver o vídeo de um homem adulto abocanhando a mão porque se machucou não tem preço. Que classe! Em *Final Fight* não tinha isso.

Enfim, a saliva de nosso herói parece ter poderes curativos, pois ele para de sentir dor quase imediatamente e se enfia embaixo da pia pra continuar fingindo que está trabalhando. E Adrienne fica olhando pro teto, insatisfeita por não ter conseguiudo a "atenção" que queria. Melhor sorte na próxima vez, moça.

3. ADRIENNE FAZ UMA IDIOTICE

Nossa heroína entediada começa a explorar a mansão e encontra um livro tão grosso e pesado que seria declarado uma arma de destruição em massa em alguns países. Ela tira o livro de onde está e, em seguida, percebe uma caixinha cujo trinco quebrou assim que o livro foi removido de cima dela. Adrienne então resolve abrir a caixinha, pois talvez tenha ouro dentro, ou um livro menos grosso e mais interessante. É quando um efeito especial verde sai de dentro do objeto e a faz rodopiar de forma ridícula.

O efeito especial viaja pela casa e, em seguida, Adrienne encontra Gordon nocauteado e com um corte profundo na testa. Pois é, nem um dia na casa e Gordon já se cortou duas vezes. Se isso não é um sinal de que os dois deviam ter fugido correndo e gritando, eu não sei o que pode ser. Enfim, as duas antas permanecem na casa que obviamente é assombrada e é aí que a diversão trama começa de verdade.

A pergunta aqui é: por que este cidadão usa galochas dentro de casa?

4. E AS VISÕES COMEÇAM

Super Nescau, energia que dá gosto!

Gordon começa a ficar violento e instável, afinal de contas, foi atingido por um efeito especial ruim e Adrienne descobre mais sobre a casa. Ela pertenceu a Zoltar, um cara que, um século antes, foi possuído pelo demônio e matou suas esposas.

Adrienne passa a ter visões dos assassinatos. A primeira ocorre na estufa, quando ela recolhe uma pá de jardineiro. A visão mostra Hortência, a primeira esposa de Zoltan, mexendo em suas plantas. O sujeito resolve fazer um carinho na moça, mas ela dispensa seus avanços, pois está com dor de cabeça ou coisa assim. Zoltan fica extremamente frustrado, pega a pá e transforma sua cara em vaso. Ok, não importa se uma mulher foi seca com um cara que só queria ser carinhoso, mas encher a boca da moça de terra e fazer dela um xaxim não é legal.

Adrienne foge como se não houvesse amanhã.

JOGO DAS TREVAS

Devido a grande quantidade de vídeos em boa qualidade, Phantasmagoria era vendido em um pacote com sete CDs, que deveriam ser trocados conforme o progresso do jogo. Para atenuar a troca de discos, a produtora aproveitou diversos cenários que se repetiam em cenas estratégicas dentro de cada CD.
Escrito por Roberta Willians (também conhecida por seu trabalho em King's Quest), o roteiro é inspirado em filmes clássicos como Drácula, de Bram Stocker (um exemplo é a controversa cena em que a personagem é "bulinada" na cama por espíritos) e O Iluminado, que inspirou a mansão mal assombrada.
A trama apresenta a escritora Adrianne Delaney e seu marido Donald Gordon, que se mudaram para uma enorme mansão que pertenceu ao famoso mágico Zoltan no século 19. Ambos desejavam encontrar na casa a inspiração para os seus próximos trabalhos, mas logo que entra na casa, a corajosa Adrianne começa a ter pesadelos. O que eles não sabiam é que Zoltan foi possuído por um demônio enquanto vivo e assassinou todas as suas esposas.

Achar o game a venda é fácil, difícil é encontrar um que tenha sete CDs em bom estado

5. MOMENTO "WHY SO SERIOUS?"

Ao parar defronte a um espelho, Adrienne vê mais uma das cenas de violência que aconteceram na casa no passado. Após ter a visão de UM assassinato, é de se esperar que ela se mudasse para o Alasca, mas acredito que ela não queria perder o dinheiro que tinha dado de entrada na casa. Enfim, aqui nossa heroína presencia o momento em que Zoltan dá um jeito em sua esposa alcoólatra.

Você se lembra da cena em *Batman: O Cavaleiro das Trevas,* onde o Coringa enfia um lápis no olho de um capanga? Zoltan faz parecido, só que ele enfia uma garrafa de vinho na cara de sua esposa. EX – esposa.

Pode ter sido horrendo para época, mas Heath Ledger ganhou um Oscar por isso e Zoltan não, então sabemos qual fez a melhor execução.

Adrienne faz "OH" mais uma vez e continua na casa, mesmo certa de que ela é assombrada. Que bom que ela é bonita, pois não é a pessoa mais brilhante de sua família.

6. GELOL NÃO VAI RESOLVER DESTA VEZ

Em suas andanças pela casa, Adrienne não desiste dos espelhos, para em frente a mais um e vê outro momento outro momento de carinho entre Zoltan e uma de suas esposas. Desta vez, a moça é presa a um instrumento que mantém seu corpo imóvel e move seu pescoço em ângulos que um pescoço não deveria arriscar. Zoltan gira demais o aparelho e quebra o pescoço da pobre moça, que em seus últimos momentos foi forçada a engolir a meia do vilão, que tentou usá-la para fazê-la se calar. Claro, pois é irritante e falta de educação chorar e implorar pela vida quando um maluco de cabelo engomado está prestes a te matar de forma abominável.

Adrienne fica extremamente aflita... e ela não é a única: admito que esta execução em especial é bastante enervante. Mas mais importante que isso: Zoltan matou duas esposas e conseguiu casar uma terceira vez? Ou esse cara tinha um charme inconcebível para os padrões atuais ou as mulheres do século 19 eram realmente desesperadas para se casar.

7. A CENA QUE FEZ MÃES DESMAIAREM

Chegamos então a aquela que é considerada por muitos como a cena mais grotesca de *Phantasmagoria*. De fato, este é um dos momentos que gerou mais polêmica na época e que possivelmente foi uma das razões que fizeram Jack Thompson se dedicar a erradicar os games da face da Terra. Adrienne novamente para em frente a um espelho (maldição, mulher! Quando você vai aprender?) e o mero fato ela não ter quebrado todas as superfícies reflexivas da casa após as duas últimas visões já mostra que Adrienne não é mais inteligente que um mexilhão e o fato dela ser uma escritora de sucesso prova que qualquer um pode ser um romancista nos EUA.

Ela vê mais uma das esposas de Zoltan; uma moça presa a uma mesa e com um funil enfiado na boca. Zoltan, sempre o cavalheiro, aparece com um prato de entranhas e começa a enfiá-las goela abaixo de sua cônjuge. E para ter a certeza de que ela foi bem alimentada, soca a comida com um pilão pelo funil. Ok, esta cena é grotesca e não dá para fazer nenhuma piada sobre isso.

8. SURPRESA! ERA TUDO CULPA DE UM DEMÔNIO!

Lembra do efeito especial verde que saiu da caixa que Adrienne abriu? Pois bem, era um demônio que possuiu Zoltan e o fez matar todas as suas esposas e agora fez o mesmo com Gordon. Pois é, estou surpreso e estupefato também!

O galã acaba morrendo e o demônio é liberado de seu corpo. É quando Adrienne tem de correr por sua vida! Caso não consiga fugir a tempo, o demônio a encurrala, agarra seu rosto e... bom, acho que não é explicar muito. De fato, é raro um jogo mostrar uma morte tão abominável para seu protagonista. Mesmo jogos atuais de terror evitam eliminar seus protagonistas de forma muito gráfica.

Para curtir esse game é preciso ter a mente aberta. Sacou? Mente! Aberta! Wakka wakka wakka!"

9. CONCLUSÃO

É impressionante, porém, mais de uma década após seu lançamento, *Phantasmagoria* ainda pode ser considerado bastante violento. Vemos cenas de violência extrema nos jogos da atualidade, mas o fator de choque de *Phantasmagoria* se deve mais as situações do que a carnificina propriamente dita. Os personagens não apenas são mortos, mas isto acontece com toques de sadismo do vilão e, sinceramente, por mais horríveis e violentos que possam ser os demônios que Silent Hill joga contra você, nenhum jamais será pior do que a pura crueldade humana. E isso é algo que *Phantasmagoria* tem de sobra.

Claro que os efeitos especiais e os cenários feitos com computação gráfica envelheceram um bocado, mas o nível de aflição passado pelo jogo continua tão eficaz quanto era em 1995. Isso se deve em grande parte ao fato de que é um game que utiliza personagens digitalizados ao invés de animações, CG's ou o qualquer recurso moderno. Por mais perfeito que um personagem renderizado possa ser, ainda não se compara a um ser humano genuíno em matéria de ser assustador... por pior que seja sua interpretação.

JAGUAR

64-BIT INTERACTIVE

A última investida da Atari chegou como rugido trovejante, mas ficou gravada na história como um miado inofensivo

Texto: André Forte **Fotos:** Nelson Alves Jr. **Ilustração:** Filipe Dall Galo

Para a Atari, 1993 era um ano decisivo. Após perder o domínio do mercado dos videogames, praticamente monopolizado pela empresa na geração Atari 2600, e ainda assistir a Nintendo e Sega dominarem tudo com os seus videogames de 8 e 16 bit, a Atari apostou suas forças no que via como o símbolo da "revolução tridimensional", o seu Atari Jaguar.

Em uma época em que a quantidade de bit era sinônimo comercial da potência dos videogames, o Jaguar alardeava possuir 64 bit, poder que prometia levar os jogos para um novo degrau evolutivo. Porém, a maioria dos jogos do Jaguar se mostraram inferiores aos vistos na geração 16 bit e os seus "64 bit" se tornaram motivo de gozação entre a mídia especializada.

DE PANTERA A JAGUATIRICA

Em 1991 ainda não existia E3 e a CES (Consumer Electronic Show) era a festança que mostrava todas as novidades dos games norte-americanos. Na feira daquele ano, o Mega Drive/Genesis roubava a cena como o único console de 16 bit de sucesso (o SNES ainda não havia sido lançado) e o Turbo Grafx 16 (versão americana do PC Engine da NEC) não convencia os gringos. A Atari estava sumida e rumores apontavam que a empresa estaria produzindo um console de 32 bit chamado Panther (Pantera).

De fato, a Atari estava preparando terreno para uma nova geração de consoles em parceria com a Flare Technology, uma empresa formada por Martin Brennan e John Mathieson (ambos trabalharam na lendária Sinclair Research, empresa inglesa que lançou o famoso microcomputador ZX Spectrum, envolvidos no projeto Loki). O Panther, de 32 bit, realmente estava em andamento, mas os dois engenheiros da Flare também já produziam paralelamente o sucessor da pantera, que utilizaria o hardware de um de seus projetos mais revolucionários, o Flare II, com poder de 64 bit.

O Flare II já estava em produção quando a Flare Technology foi comprada pela Atari e o projeto de 64 bit acabou se acelerando mais do que o esperado; tanto que o Flare II foi finalizado praticamente na mesma época do Panther. A empolgação foi tamanha que Atari resolveu cancelar o seu 32 bit para se concentrar em seu filho mais poderoso. O Flare II possuía um hardware promissor e, para agregar potencial comercial, foi rebatizado como Atari Jaguar.

A promessa era de uma nova geração, mas os jogos mais pareciam um passo para trás

Alien vs Predator é 65% da razão pela qual colecionadores querem o Jaguar

FAÇA AS CONTAS

O Jaguar chegou ao mercado norte-americano em novembro de 1993 com uma campanha de marketing curiosa. No início, a Atari resolveu liberar o seu novo console apenas nas cidades de Nova Iorque e São Francisco; o restante do mundo só recebeu o videogame no ano seguinte, em 1994. Era uma estratégia de distribuição inicial bastante confusa e inexplicável, ou seja, um mau começo.

A intenção da Atari era oferecer uma máquina poderosa por um preço acessível. O Jaguar custava US$ 250, o mesmo que um Super Nintendo em seu pacote completo. Foi com esse preço camarada que a Atari pegou o gancho para o marketing do felino e "Do the Math" (faça as contas) tornou-se o slogan da campanha, que enaltecia o poderoso hardware do Jaguar pelo mesmo preço dos seu maiores concorrentes.

O preço era realmente competitivo, mas a Atari achava que poderia ser ainda melhor. O projeto inicial do Jaguar visava a um preço final ao consumidor de apenas US$150, mas como a empresa incluiu no pacote (que inicialmente ofereceria somente o console com cabos e um controle) o jogo Cybermorph, o preço acabou fixado em U$200. Os lojistas queriam aproveitar a ansiedade dos curiosos pelo novo console e o preço final acabou saindo por US$250.

Doom ficou bonitão, mas perdeu a trilha sonora

HARDWARE MAL APROVEITADO

No final de 1995, após a estréia definitiva do PlayStation e do Sega Saturn no cenário dos 32 bits, Sam Tramiel, então CEO da Atari, declarou que o Jaguar era muito mais poderoso que o Sega Saturn e levemente menos poderoso que o PlayStation. A frase ficou registrada em terceiro lugar no "Top 25 dos momentos mais estúpidos da história dos games", segundo o site GameSpy; porém, Sam Tramiel não está tão errado quanto parecia. Ok, ele realmente mentiu, pois os rivais eram muito mais poderosos que seu console, mas o Jaguar possuía muito potencial. E curiosamente, *Alien Vs. Predator*, apesar de rodar em uma taxa de animação muito baixa, possuía alguns efeitos de suavização de texturas nas paredes nunca vista nos FPS dos dois consoles.

O motivo de tanta polêmica envolvendo o Jaguar se deve ao seu processador principal ser o mesmo do Mega Drive, o famoso Motorola 68000. Há também um módulo de 2 MB de memória RAM em 64 bit. O restante dos microprocessadores cuidam das demais tarefas de vídeo, gráficos 3D e som digital, mas nem todos possuem os 64 bit enaltecidos pela Atari.

Os microchips mais importantes do Jaguar atendem pelo nome de Tom e Jerry. Tom, de 26,59 Mhz, possui uma unidade de 32 bits responsável pelos gráficos, além de um processador de objetos em 64 bits RISC e um Blitter, que cuida das operações lógicas de alta velocidade de processamento. O Jerry é responsável pelo som do felino e oferece sinal digital de 32 bits RISC com qualidade de CD (*Tempest 2000* que o diga), além de agregar outras funções secundárias, como o gerenciamento das portas dos controles. Some a essa confusão de chips e tarefas mais um processador auxiliar de 32 bit para adicionar poder ao frágil Motorola 68000.

Essa grande quantidade de processadores dificultou o trabalho dos programadores e desenvolver um jogo para o Atari Jaguar era muito complicado. Talvez por isso, poucos jogos do console não tem falhas técnicas, e a própria Atari entregava jogos com falhas de execução, casos de *Trevor McFur in the Crescent Galaxy* e *Checkered Flag*.

O hardware do Jaguar acabou caracterizado por sua paleta de cores vasta, com cores brilhantes e belo desempenho em jogos 2D e 3D isométricos, alguns efeitos interessantes de suavização de texturas; mas também, pela baixa taxa de quadros e constante lentidão, principalmente nos jogos 3D.

Além da chuva de números e informações, é importante citar que a Atari levou ao pé da letra os baixos custos de produção para diminuir o preço final nas lojas, tanto é que o Jaguar possui fácil acesso a saídas de A/V e RGB (um conhecedor de eletrônica não terá dificuldade em adaptá-las), porém a empresa deixou essas saídas de lado e o Jaguar acabou finalizado somente com uma pobre e ultrapassada saída de antena RF.

FALTARAM JOGOS

Tudo era lindo e maravilhoso na teoria, as vendas iniciais eram boas, a Atari contava com o apoio financeiro da IBM e prometia 20 empresas third-parties de peso para produzir jogos para o sistema. Os jogadores estavam ansiosos pelo sistema de 64 bit, mas a primeira safra de jogos disponibilizada pela Atari não convencia: *Cybermorph*, *Crescent Galaxy*, *Dino Dudes* e *Raiden*. Os dois primeiros mostravam o potencial visual do aparelho, mas tinham falhas técnicas que acabavam com a experiência de jogo; e os dois últimos, apesar de muito bem produzidos, eram versões de jogos antigos

Atualmente, no Brasil, um Jaguar completo, na caixa, é encontrado por cerca de R$ 500

Saída de vídeo via modulador RF (antena)

Saída para conectores alternativos de vídeo Av (via cabo original) ou RGB (somente por técnicos)

Entrada da fonte de energia; a mesma usada no primeiro modelo de Mega drive

Chip "Tom", CPU de 64 bit, responsável pelos gráficos

Chip "Jerry", também conhecido como CSP (Processador Digital de Som)

CPU MC69, da Motorola. É o mesmo processador usado pelo Mega Drive. É responsável pelas tarefas básicas

Luz de energia (só acende com o cartucho inserido)

O CHARME DE UM CONTROLE NADA ERGONÔMICO

O controle do Jaguar é grande e mal se encaixa nas mãos do jogador; e o culpado disso é o desengonçado teclado numérico. O direcional digital segue o padrão do Mega Drive, abandonando definitivamente a famosa alavanca imortalizada pela linha Atari de consoles e micros. Os três botões vermelhos de disparo também seguiram o padrão do Mega Drive, nas letras C, B e A (ao contrário mesmo), mas além destes, há um teclado numérico similar aos de um telefone, que serve para as funções secundárias dos jogos, como troca de armas, itens e visão de câmera.

Apesar de estranho, esse teclado nasceu na linha de consoles Intellivision e o Jaguar aproveitou inclusive o interessante sistema de troca de membranas. O "overlay", que acompanha cada jogo é uma membrana de plástico que é colocada acima da tecla numérica e mostra cada função, facilitando o acesso dos itens pelo jogador nas doze teclas.

Como item de coleção é interessante, mas é uma pena que poucos jogos utilizem todos esses botões, deixando um espaço inútil que poderia ser menor e mais confortável para o jogador.

O Overlay cobre os botões para mostrar suas funções de forma ilustrativa

que já haviam sido lançados para outras plataformas ultrapassadas.

Na segunda safra de jogos, o Jaguar mostrou o seu poder. Os melhores títulos foram *Tempest 2000*, de longe, um dos mais divertidos títulos para o console; *Alien Vs. Predator*, que mostrou pela primeira vez gráficos renderizados com textura aplicada em um FPS; *Super Burnout*, corrida de motos com animação suave e visual 3D muito bonito; e *Iron Soldier*, jogo no estilo de *Mech Warrior* e que recebeu boas notas na época.

As third parties que restaram se esforçaram para melhorar a má fama do console: a ID Software levou *Doom* e *Wolfenstein 3D*, dois de seus maiores sucessos que receberam versões muito bem acabadas; e a UbiSoft mostrou ao mundo a suavidade dos 30 fps de seu multicolorido *Rayman*.

Apesar de tentar, os esforços da Atari não eram suficientes para manter o interesse em seu 64 bits. O hardware do console era complicado de se trabalhar, não havia kits de programação e os programadores eram obrigados a desenvolver seus jogos em sistemas já ultrapassados de Assembler. Com isso, os desenvolvedores perdiam o triplo de tempo que gastariam no mesmo jogo para SNES, que usava um kit de desenvolvimento próprio.

Além disso, a falta de interesse dos consumidores pelo Jaguar fez com que boa parte das produtoras terceirizadas abandonasse a plataforma sem ao menos criar algum jogo inédito e exclusivo para o sistema. Algumas poucas empresas continuaram investindo, casos de Time Warner (que pertencia a Warner, dona da Atari), a Midway/Acclaim (que produziu poucos jogos já conhecidos nos 16 bits, como *NBA Jam Tournament Edition*) e a OCEAN, que lançou para o sistema muitos de seus jogos já famosos no computador Amiga, como *ZOOL 2* e alguns bons títulos de estratégia, como *Theme Park* e *Syndicate*.

As empresas japonesas que criavam as grandes franquias da época, como Capcom, Konami e Namco, nem chegaram perto do console e a Atari se viu obrigada a plagiar séries de sucesso. Foi o caso de *Kasumi Ninja*, um

COJAG

Lembra de Area 51 nos arcades? Este famoso jogo de tiro da Midway contava com gráficos em FMV, mas o mais curioso deste título é o fato de seu hardware ser baseado na versão "profissional" do Jaguar. Conhecida como COJAG (Coin-Op Jaguar), a placa utilizava basicamente os chipsets do console turbinados com mais memória e algumas modificações, mas teve o mesmo fim do console.

clone de *Street Fighter II* com personagens digitalizados; e *Fight for Life*, uma tentativa frustrada de levar *Tekken* para o console.

Os jogos eram medianos e, em levantamento feito em revistas especializadas da época, como a brasileira SuperGamePower, a italiana GamePower e a norte-americana Game Pro, a maioria dos jogos recebiam notas entre 3,0 e 3,5 (de 5); o que comprovou que o Jaguar não sofria com uma avalanche de jogos ruins, mas sim um excesso de jogos medíocres que careciam de mais capricho na execução e necessitava de uma maior variedade de títulos de peso, especialmente japoneses.

PRIVADINHA SUBUTILIZADA

A CES de 1995 foi o último respiro do Jaguar, e de certa forma, até empolgou as revistas especializadas da época. A SuperGamePower de fevereiro do mesmo ano descreveu a aparição da Atari como "o renascimento de uma fênix". Um dos principais motivos para tanta empolgação era o lançamento do aguardado drive de CD-ROM, a famosa "privadinha", (brincadeira comum com o formato do acessório).

Tirando o gosto duvidoso da Atari para o design de seu acessório, o Jaguar CD foi lançado para resolver um dos maiores problemas do Jaguar: a capacidade de armazenamento para jogos melhor elaborados, além da utilização dos filmes em full motion video, uma prática muito popular dos consoles da nova geração, como o 3DO.

A primeira safra de jogos para o Jaguar CD foi modesta, mas incluía títulos interessantes vistos no 3DO, como *Dragon's Lair*, *Creature Shock* e *Demolition Man*, além de um dos mais famosos títulos do console, *Highlander*. Assim como o console de cartuchos, o CD do Jaguar não fez sucesso, principalmente devido ao número limitado de títulos. Além disso, o aparelho não conseguiu resolver um dos problemas principais do hardware, a velocidade e taxa de animação em jogos 3D.

CHEIRO DE ANOS 80

Um dos grandes atrativos do Jaguar para os colecionadores de consoles e micros é a grande quantidade de jogos clássicos remodelados com gráficos 3D. O maior exemplo é *Tempest 2000*, que uniu a jogabilidade simples à poderosa paleta de cores do Jaguar para criar um visual bonito e trilha sonora caprichada com qualidade de CD. A Atari lançou também muitos outros jogos, casos de *Missile Command 3D*, *Space War 2000* e *Defender 2000*, todos com boa recepção dos fãs.

Além disso, a Atari aproveitou o novo console para relançar várias franquias clássicas de LYNX, como *Checkered Flag*, *Blue Lighting* e até *Crescent Galaxy*.

Outra particularidade é a entrada das produtoras Song Bird e TeleGames, que começaram a fabricação de cartuchos para o console em 1996, meses após a Atari ter abandonado o sistema. Entre os jogos da Song Bird, pérolas como a conversão direta (e reta) de *Total Carnage*, clássico arcade de tiro da Williams. A Telegames lançou muitos jogos para o Jaguar CD, como *World Tour Racing* e *Iron Soldier II*, a continuação do aclamado jogo de robôs. Essas curiosidades aumentam a procura dos colecionadores e fãs da marca Atari pelo console, que foi mal aproveitado em sua época e que, talvez, possua mais fãs e defensores hoje do que no auge de seu lançamento.

JAGUAR PORTÁTIL

Se você acha que já viu de tudo nesse mundo, esteja preparado para mais uma loucura criada por fãs. O Jaguar portátil possui design ergonômico e apropriado para horas de jogatina de Cybermorph. Ok, isso foi brincadeira de mau gosto.

TOP 5 "SUCESSOS" DO ATARI JAGUAR

O Atari Jaguar pode não ter sido aquele sucesso que a Atari sonhou para o seu filho, mas também não podemos dizer que ele passou sem deixar alguma boa lembrança (como foi o caso de Virtua Boy... afinal, alguém aí já jogou esse videogame ousó os beta-testers da Nintendo tiveram esse "prazer"?).

Alien vs. Predator foi, sem dúvidas, o melhor título lançado para o Jaguar e não é a toa que hoje o seu cartucho vale em torno de R$400 entre colecionadores. Seu clima de suspense e os sustos dados pelo predador, que tinha a mania de se aproximar invisível e sussurar no cangote dos mariners, faziam a velocidade questionável não parecer um problema tão grande.

Tempest 2000 é inesquecível e poderia ocupar o primeiro lugar da lista, mas ainda temos medo do predador.

ALIEN VS. PREDATOR

- LANÇAMENTO: 1994
- PRODUTORA: Rebellion
- DISTRIBUIDORA: Atari

1 O melhor jogo do console sem pensar duas vezes. Ok, é fato que ele roda em câmera lenta, mas é inegável que ele é o de visual mais belo e um dos poucos que demonstrou o poder dos chips de 64 bit.

TEMPEST 2000

- LANÇAMENTO: 1994
- PRODUTORA: Atari
- DISTRIBUIDORA: Atari

2 O bom e velho Tempest, porém, com visual renovado, muitas cores simultâneas na tela, ação frenética e uma trilha sonora techno que ecoa em nossos ouvidos até hoje.

RAYMAN

- LANÇAMENTO: 1995
- PRODUTORA: Ubisoft Montpellier
- DISTRIBUIDORA: Ubisoft

3 O mascote da UBI Soft surpreendeu o mundo pela primeira vez quando foi anunciado para o Jaguar. O cartucho usa e abusa da paleta de cores do Jaguar, e de quebra, roda com a suavidade de 30 fps, uma taxa até louvável para um jogo em 2D de sua época. Este é outro raríssimo.

WOLFENSTEIN 3D

- LANÇAMENTO: 1994
- PRODUTORA: id Software
- DISTRIBUIDORA: Atari

4 O clássico jogo de tiro em primeira pessoa ganhou sua versão definitiva para o Atari Jaguar. O console reproduziu com perfeição todas as salas do castelo nazista e suavizou todos os detalhes das paredes para ver à curta distância. Eis a sua chance de ver que aquele ditador do quadro pendurado realmente é o Hitler.

DOOM

- LANÇAMENTO: 1994
- PRODUTORA: id Software
- DISTRIBUIDORA: Atari

5 Após uma humilde e esforçada versão para SNES e uma decepcionante conversão para 3DO, coube ao Jaguar o título de melhor console a receber *DOOM* em sua época. Apesar de não contar com toda a definição visual vista nos PCs, a versão Jaguar rodava em tela cheia e não sofria com os carregamentos.

The Secret of Monkey Island: Special Edition

Um dos maiores clássicos da Lucas Arts é redesenhado, duplado e ganha alta resolução. E pode ser só o começo...

Texto: Amer Houchaimi

Você assistiu *Piratas do Caribe*, leu *A Ilha do Tesouro*, tatuou um mapa das Américas no tórax, passou seis meses sem escovar os dentes e acha que pode ser um bucaneiro de verdade. ERRADO! Enquanto não conhecer a jornada de Guybrush Threepwood, isso de nada valerá! Então você se pergunta: "Quem diabos é Guybrush Threepwood?". Você descobrirá a seguir, marujo de água doce.

Durante a década de 1990, os games para PC eram tão diferentes dos games para console quanto possível. Os títulos para videogames se concentravam em atirar em alienígenas, espancar bandidos e manda cientistas ruivos para outra dimensão. No PC, as coisas tendiam a ser mais refinadas, pois a maior fatia de seu público pertencia a uma faixa etária mais adulta, que buscavam jogos mais cerebrais e menos tiroteio. Foi aí que entrou em cena a Lucas Arts e seus adventures.

Nos adventures, o jogador guia um personagem na tela usando um cursor e é preciso recolher itens e informações para resolver enigmas. O gênero é bastante flexível e usado em diversos temas, como ficção científica (*The Dig*), ação típica de filmes dos anos 80 (*Full Throtle*), comédia (*Sam & Max*) e até hilárias aventuras de piratas, como é o caso de *The Secret of Monkey Island*.

REMAKE DE LUXO

Em *Monkey Island* conhecemos Guybrush Threepwood, um rapaz abobado que chega na perigosa Melee Island e busca se tornar um poderoso pirata. Infelizmente, a única habilidade de Guybrush é prender a respiração por dez minutos e isso não basta para fazer de alguém um pirata. O nosso herói precisa passar por diversas provas e testes para virar o pirata que está destinado a ser, conquistar o coração da filha do governador, Elaine Marley, e derrotar o pirata fantasma, Lechuck.

O game fez um sucesso tremendo, tanto que foi convertido para diversas plataformas (até para Sega CD) e gerou três continuações, cada vez mais ambiciosas em sua realização. O sucesso se estendeu por muitos anos e os fãs da série tiveram cada vez mais dificuldade para jogar o game original, afinal *Monkey Island* foi lançado na época que os dinossauros andavam na terra (o jogo vinha em disquetes, meu Deus, DISQUETES) e você sabe como é trabalhoso fazer jogos antigos rodarem em PCs modernos. E convenhamos: só três pessoas no mundo devem ter Sega CD .

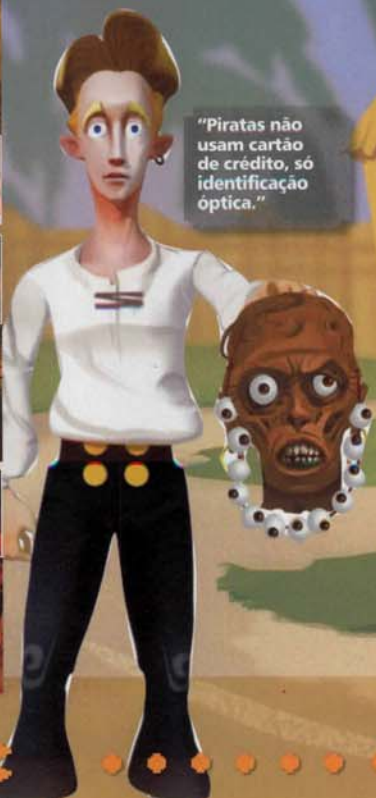
A Lucas Arts decidiu testar se ainda existe potencial para este segmento e aproveitou a força dos grandes canais de vendas online de jogos e relançou *Monkey Island* na Live (Xbox360) e Steam (PC). Segundo a própria produtora, se o jogo vender bem, nada os impedira de relançar outros adventures clássicos.

The Secret of Monkey Island: Especial Edition não é um só um relançamento do jogo de 1990, mas um remake que dá o exemplo. Para começo de conversa, o jogo foi completamente redesenhado... a mão. Todos os personagens e cenários ganharam um visual cartunesco e em alta resolução. O saudosismo é respeitado e, a qualquer momento, em tempo real e com um simples comando, é possível trocar o visual novo pelos gráficos antigos e chorar com a saudosa pixelização.

As melhorias não ficam apenas nos gráficos e o som recebeu uma belíssima recauchutada, além de um excelente presente: todos os diálogos do jogo foram dublados, algo que não estava presente no game original (ele era em DISQUETE, meu Deus). Dominic Armato, ator que empestou sua voz para Guybrush no terceiro e quarto episódio da série, novamente deu vida as imbecilidades proferidas por nosso herói.

Monkey Island é um dos jogos mais divertidos já criados e seu remake não podia ter vindo em melhor hora, com o advento das lojas virtuais. Eu iria a falência com gosto comprando todos remakes possíveis dos clássicos da Lucas Arts.

Pois bem, grumete. Agora você já sabe quem é Guybrush Threepwood! Vá jogar seu game e só volte aqui quando tiver se tornado um pirata de verdade bebedor de Grog!

Grog! Grog! Grog!

"Piratas não usam cartão de crédito, só identificação óptica."

Street Fighter IV

O inverso da lei de Murphy existe: tudo que é bom, pode ficar ainda melhor

Texto: André Forte

Depois de fazer bonito nos fliperamas (pelo menos no exterior) e consoles, *Street Fighter IV* chegou aos computadores e o resultado é surpreendente. A Capcom soube aproveitar as diferentes configurações de computadores para oferecer um jogo acessível para boa parte dos jogadores; ainda com surpresas inéditas para quem é dono de uma máquina potente: três filtros gráficos diferentes, cada qual capaz de dar tons de pintura incríveis para os lutadores.

O jogo se manteve praticamente o mesmo, com a jogabilidade impecável, golpes especiais e ultra combos, além do sistema Focus Attack, que visa o contra-ataque. Além disso, os personagens exclusivos dos consoles, como Fei Long e Cammy também aparecem aqui. O jogo faz parte do catálogo "Games for Windows", o que garante conectividade com a Live dos PCS, além de total suporte ao controle normal e arcade do Xbox 360.

Os novos filtros imitam os jatos de tinta vistos nos vídeos de divulgação

Adventure Island: The Beginning

Corra das abelhas, pule as rochas, chacoalhe o controle e detone outra vez com Higgins

Texto: André Forte

Master Higgins está de volta nesse remake produzido pela Hudson Soft, a mesma produtora do primeiro *Adventure Island*, lançado em 1986 para NES. A mecânica de jogo continua a mesma, ou seja, controle Hiiggins e corra, pule, jogue suas machadinhas em plataformas laterais, fuja de abelha e colete frutas para preencher a sua barra de energia (que conta o tempo de vida do garoto), idêntico ao que já vimos no NES.

The Beginning é competente quanto a sua fidelidade com o original, porém peca em atualizar com os recursos disponíveis no Nintendo Wii. O visual é muito antiquado, já que a Hudson aproveitou o remake lançado anos atrás para o Gamecube japonês e o relançou adaptando seus controles para o Wii. Um dos aspectos que reforçam a tese é a utilização do ultrapassado formato de tela em 4:3, cortando boa parte do espaço de uma televisão de alta definição. Além disso, o sensor de movimentos do console é limitado para alguns poucos minigames.

Ainda assim, o "wiimake" de *Adventure Island* diverte pela fidelidade com o título original e, afinal, é uma chance para quem nunca viu um GameCube japonês pela frente.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled

Se ainda havia dúvidas sobre como fazer um remake decente, eis a aula completa. Agora queremos Battletoads, Final Fight...

Texto: Nelson Alves Jr.

Pode puxar pela memória: nos anos 1990 as Tartarugas Ninja estavam no auge. Olhando hoje, nem parece que se trata do mesmo quarteto que se tornou um clássico por conta do desenho animado despretensioso. De toda forma, numa época em que o fliperama bombava no Brasil e a Nintendo se digladiava contra a Sega, fica fácil imaginar que havia um punhado de bons ingredientes para alçar os personagens ao sucesso. Tentativas não faltaram, é bem verdade, mas somente com o bendito *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time* a série ganhou uma tradução fidedigna nos videogames.

Havia um quê de inovação no jogo que, à época, alçou o título ao posto de clássico instantâneo. A história estava longe de ser inspiradora (para evitar que as Tartarugas acabem com seus planos, o Vingador as envia para o passado, de onde precisam voltar a tempo de salvar a cidade de Nova York), entretanto, todos os outros elementos eram extremamente inspirados. Além de a pancadaria rolar num ritmo bastante frenético, era possível executar movimentos especiais para cada um dos heróis, encarar os principais vilões presentes na animação televisiva e, o que possivelmente chamou mais a atenção naquele momento, abusava de alguns efeitos até então inexplorados, como agarrar os oponentes e jogá-los contra a tela. Bobo, mas marcante.

Dizer que se popularizou rapidamente é uma obviedade. O título explodiu no fliper em 1992 e, apenas um ano depois, recebeu uma conversão no SNES – praticamente sem perda de qualidade. A fórmula de *Turtles in Time* inspirou ainda outro jogo no Mega Drive.

THE HYPERSTONE HEIST

Avance o tempo, recapitule que a Konami perdeu a licença da série para a Ubisoft, passe por algumas porcarias com "Tartarugas Ninja" na embalagem e chegamos a 2009, período em que o termo criatividade deu lugar a lucratividade sem limites. E já que, aparentemente, competência é item em falta no mercado de jogos, a saída é relançar o que já funciona.

E eis que surge *TMNT: Turtles in Time Re-shelled*. Lançado na Xbox Live (800 Microsoft Points) e prometido para a PlayStation Network (sem preço definido), trata-se do mesmo jogo de quase 30 anos atrás: ande, esmague botões e arrebente com hordas de inimigos até confrontar um chefe no final do estágio. Diferença?

Graças aos deuses do videogame, a Ubisoft teve a decência de modificar somente o visual. E que baita modificação. Dos sprites quadradões para texturas em alta definição, efeitos de iluminação

MELHORES CENAS

Lançar os inimigos contra a tela

Usar os hidrantes como armas

Machucar o pé no esgoto

Tartarugas em alta resolução! Nunca houve uma era tão boa para o retrô

melhores que muitos títulos ditos modernos e a possibilidade de encarar a partida com outros amigos online. Evidentemente, já pequena novidades que podem passar despercebidas pelos novatos, mas que saltarão aos olhos dos velhacos. Por exemplo, a possibilidade de golpear em todas as direções, e não somente para as laterias, como antigamente.

De resto, é um manjar para os saudosistas. Os mesmos detalhes estão ali, mantidos certamente para agradar aos fãs das antigas: incluindo a chance de agarrar e lançar os inimigos contra a tela!

Talvez curto demais, o que vale é a chance de rever um título que marcou época atingir uma nova geração sem deixar de lado a essência que o consagrou.

Levar uma madeirada na cara

Final Fantasy IV: The After Years

Fantasias que não chegam ao fim

Texto: Douglas Vieira

O que torna a série *Final Fantasy* tão famosa? Para alguns, os personagens e suas histórias capazes de comover até os mais durões têm maior destaque; para outros, a jogabilidade, que sempre traz uma novidade a cada edição. Preferências à parte, o fato é que a Square sabe bem como explorar uma de suas principais franquias e sempre pensa numa maneira de inovar quando o assunto envolve a tal da fantasia, e uma prova disso é *Final Fantasy IV: The After Years*.

O VELHO DE CARA NOVA

Como o próprio nome sugere, *Final Fantasy IV: The After Years* é um jogo voltado para quem terminou *FFIV* - se você passou batido pelo jogo na era SNES, ainda dá tempo de correr atrás do prejuízo com a versão lançada para Nintendo DS e depois aproveitar o que *The After Years* pode oferecer. E não é pouca coisa.

O jogo responde diversas questões que sempre povoaram a mente daqueles que chegam ao final de um RPG: será que o protagonista vive feliz para sempre? O mundo realmente se transformou em um lugar mais pacífico? Podem parecer perguntas bobas, mas são exatamente as respostas dadas a elas (e muitas outras) que tornam este título ainda mais especial e acabam provando que os possíveis ganchos deixados por uma história criada há quase 18 anos ainda não estão desgastados, e apenas isso já vale o investimento feito.

Além do enredo, dois acréscimos chamam a atenção: o mais interessante deles é a adição de fases da Lua, que alteram a aparição de monstros em algumas cavernas e o poder dos ataques; técnicas especiais, White e Black Magics; e os movimentos chamados Band, que são aprendidos por dois personagens e gastam certa quantidade de MP para serem acionados – não se engane achando que eles são iguais aos de *Chrono Trigger*, pois você deve buscar as combinações de personagens para formar tais habilidades.

The After Years é vendido em episódios separados e existem quatro episódios disponíveis: *Return of the Moon*, *The Last of the Red Wings*, *Return of the Dragoon* e *Rydia's Tale*. Claro, iniciar a jornada agora o deixará com aquele gostinho de quero mais, mas o final da história só será revelado após o dia 7 de setembro, quando chega o último episódio, *The Cristals*.

A Square parece estar aprendendo como aproveitar suas licenças

Arkanoid Live

Agora com modo multiplayer

Texto: André Forte

Apesar de não parecer, *Arkanoid* tem história. O "palitinho" controlado pelo jogador possui até nome, Vaus, e mesmo que você não acredite, é uma nave. Ok! Sabemos que é difícil de acreditar, ainda mais após informarmos que os bloquinhos que temos que destruir, são na verdade, inimigos liderados pelo alienígena DOH. Agora, toda essa piração que serve como pano de fundo para um dos jogos mais divertidos dos arcades nos anos 80 retorna com força total a um dos ambientes mais retrôs da atual geração de consoles, a XBOX Live.

Arkanoid Live é um remake simples do jogo original, com a mesma mecânica simples e os mesmos "inimigos". A diferença é que agora, há mais espaço para as informações nas extremidades laterais da tela widescreen, além do visual de desenho animado da nave e dos blocos. Além disso, os cenários de fundo, dominados predominantemente por paisagens do espaço são muito belos, abusando da paleta de cores praticamente infinita do Xbox 360.

Há também um modo online que dá nome ao jogo. Aqui até dois jogadores podem se ajudar no modo cooperativo movendo suas naves simultaneamente pela tela, mas a diversão acaba sendo o modo competitivo que oferece diferentes modalidades para a destruição de blocos.

Bota cores mais fortes, modo online e está pronto para vender de novo

Punch-Out!!

Um campeão cheio de estilo

"Só não te dou outra porque minha avózinha tinha apelido de "Manteiguinha""

Texto: Cláudio Prandoni

Little Mac é um pequeno e franzino guri. Ainda assim, com inteligência ele valoriza o que tem de melhor e encaixa alguns golpes muito fortes, conseguindo assim um espaço entre os grandes. De certa forma, a história de Mac é também metáfora perfeita para o que é este retorno da série *Punch-Out!!* após quinze anos fora dos ringues: um jogo simples quando comparado a pesos-pesados como *Super Mario Galaxy* e *Metroid Prime 3: Corruption*, mas que sabe destacar o que tem de melhor e brilha entre os grandes do Nintendo Wii.

Personalidade, bom humor e inteligência. Estes três elementos são exatamente o que fazem *Punch-Out!!* um jogo tão especial – ou seja, tudo que fez a série um sucesso desde que apareceu há mais de 20 anos nos fliperamas.

PLÁSTICA ANIMADA

A jogabilidade pode ser cópia carbono do que já vimos no Nintendinho e Super Nintendo, mas tudo isso seria uma casca vazia e sem graça se não tivéssemos também o simpático bom humor que caracteriza a série. Para isso foi chamado um verdadeiro batalhão com doze veteranos da franquia – a maioria vinda direto da era 8-bit.

A transição do visual pixelado para o 3D com filtro cel shading é mais do que perfeita. Não são apenas recriações e sim versões muito aperfeiçoadas de carinhas conhecidos como Glass Joe, Bear Hugger, Don Flamenco, Bald Bull e os outros tantos. As expressões faciais são hilárias e divertidas de acompanhar e todos os movimentos são fluidos, teatrais, como em um desenho animado. Olhos esbugalhados, mandíbulas que sambam, curativos e galos que brotam a cada nocaute: há de tudo um pouco deste departamento. E as animações de início, intervalo e fim de luta arrancam gargalhadas de quem joga ou assiste.

Esses rostinhos bonitos você vai ver no tradicional modo carreira (com menos circuitos e mais surpresas que *Super Punch-Out!!*), em lutas de exibição (que trazem interessantes desafios paralelos) e o novo modo multiplayer. Este último é uma grande novidade à série, mas infelizmente não se sai muito bem. *Punch-Out!!* foi concebido para ser uma experiência solitária, um desafio à perspicácia imposto pela máquina. Colocar dois caras bicando um ao outros nos ringues é confuso e chato de acompanhar. Nem a presença do boladão Giga Mac (versão super forte do garoto) apimentam a brincadeira.

BOX DE TRADIÇÃO

A nova jornada de Little Mac pelos ringues não ousa mexer uma palha sequer do conceito e mecânica originais. Em vez de tentar imitar o esporte no qual se baseia, *Punch-Out!!* é na verdade mais um quebra-cabeça fantasiado de boxe. Mais importante do que saber a diferença entre um jab e um uppercut, o essencial é ter reflexos rápidos e raciocínio ligeiro para assimilar os golpes e truques sujos dos desafiantes para contra-atacar.

As ferramentas para o trabalho já são velhas conhecidas: Little Mac pode esquivar para os lados e para baixo, defender em cima ou embaixo. Fora isso, sobra golpear os adversários antes de levar porrada na cara – uma tática ousada, mas que pode render vantagens se der certo. Isso porque acertar os oponentes em momentos especiais – quando eles brilham – concede uma estrela. Pode-se acumular até três e elas permitem soltar um soco especial, que arranca um belo naco de energia do adversário. Mas não seja tremendo vacilão: se levar soco antes de usar poder das estrelas pode dar adeus a ele e se virar para conseguir de novo.

Dizia eu que os controles não trazem novidades. Sim, isso é verdade, mas, ao mesmo tempo, não é. Apesar de essência deste *Punch-Out!!* ser igual à dos anteriores, não podemos esquecer que se trata de um jogo de boxe para Wii. Conclusão: negar a ele a possibilidade dar socos balançado o Wii Remote e o Nunchuk freneticamente no ar à la *Wii Sports* seria falha capital. A opção se faz presente, mas parece mais estar lá como um brinquedo, uma diversão casual, do que exatamente uma configuração séria de jogo. Os sensores de movimento respondem bem, sem muito atraso, mas ainda assim sem uma precisão perfeita – afinal, se o Wii Remote já conseguisse isso com facilidade para que estaríamos tão ansiosos pelo MotionPlus?

Socar no ar é bacana, engraçado e confere uma nova sensação à velha e tradicional experiência que é jogar *Punch-Out!!*. O problema é que nas últimas lutas o game exige uma rapidez que é simplesmente impossível de se conseguir. O próprio jogo não deixa e boicota o jogador. Fica a dica: se aplica o mesmo à Balance Board, que permite esquivar bastando equilibrar seu peso na balança branquinha.

Retro Game Challenge

uma viagem emocionante a tempos queridos

Texto: Fábio Santana

Supervalorizar o passado é inerente ao ser humano. A nostalgia, essa busca por um passado ideal, mistura de memória e fantasia, é uma saudade que todos nós gostamos de ter. Por possuir essa pujança, ela é, comercialmente, um tema dos mais potencialmente bem-sucedidos, embora carregue consigo uma capacidade igualmente forte para despir o objeto enfocado da aura mágica que criamos.

No mercado de games o fenômeno é bastante fértil: coletâneas vendem bem, novos títulos velhos não param de surgir no Virtual Console, e boa parte só consegue destruir o conceito que fazíamos deles. *Retro Game Challenge*, porém, segue um rumo menos convencional para provocar nostalgia: cria jogos inéditos, inspirados em clássicos do passado, com consciência moderna e a dificuldade auto-imposta de usar tecnologia 8-bit (caminho trilhado com resultados excelentes por *Mega Man 9*). Mas *RGC* vai além: não considera os jogos contidos em si como fim, usa-os como meio para conduzir a representação de uma era. Por isso a classificação "coletânea" é insuficiente para defini-lo, sendo o gênero da versão japonesa muito mais ilustrativo: "game in game".

SIMULADOR DE PASSADO

Você assume o papel de um garoto (ou garota) que é transportado para os anos 80 por uma entidade conhecida como Devil Arino, que então impõe desafios em jogos clássicos (o título é originalmente baseado no programa da TV japonesa *Game Center CX*, em que o apresentador Shin'ya Arino deve concluir tarefas em títulos clássicos). Seu personagem visita a casa do menino Arino, onde toda a ação se passa, e, com o apoio do anfitrião, também gamer apaixonado, tenta superar os desafios.

O metajogo é estruturado como um conto, que se inicia em 8 de novembro de 1984 com o lançamento de Cosmic Gate, um shooter no estilo *Galaga*. Conforme você cumpre os requisitos impostos pela versão diabólica de Arino, o tempo passa, novos jogos fictícios são lançados e uma era é retratada. Uma era caracterizada por revistas especializadas, busca por dicas, lendas urbanas que se espalhavam nos círculos de amigos, disputas por melhores pontuações – tudo devidamente aludido no jogo.

OS MELHORES JOGOS QUE NUNCA EXISTIRAM

No total, são oito jogos completos: além de Cosmic Gate, tem Robot Ninja Haggle Man (13/09/1985, ação tipo Ninja Jajamaru-kun), Rally King (21/11/1985, corrida vista de cima estilo Road Fighter e Zippy Race), Star Prince (03/06/1986, shooter com scroll vertical tipo Star Soldier), Rally King SP (versão bônus dada em promoção, com pequenas modificações em relação ao original), Robot Ninja Haggle Man 2 (10/12/1986, agora com fases maiores), Guadia Quest (11/09/1987, RPG como Dragon Quest) e Robot Ninja Haggle Man 3 (21/07/1989, jogo de aventura e exploração tipo Metroid). É interessante observar como os desenvolvedores reproduziram até mesmo a evolução gráfica e conceitual que de fato aconteceu nesse intervalo de quatro anos.

EM BUSCA DO FENÔMENO MUNDIAL

Por mais que o original Game Center CX fosse uma encenação da realidade específica japonesa, a produtora XSEED fez um competente trabalho de adaptação para o mercado norteamericano. Gírias de época são um suporte óbvio, mas paródias com jornalistas de games das antigas (e que continuam na ativa) como Dan "Shoe" Hsu, Milkman e Dave Halverson, ajudam a dar um tom mais ocidental. Ainda assim, o nível de nostalgia depende do seu domínio sobre as diferentes camadas de cultura representadas no jogo: japonesa, americana e universal. Desta última, naturalmente, participa também a história dos games no brasil (ainda que um tanto tardiamente) e, portanto, há referências que têm significado para nossos jogadores.

E é aí que mora a maior qualidade de *Retro Game Challenge*: ele não precisa lidar com memórias objetivas e concretas para estimular o saudosismo, faz isso acessando ganchos de memória comuns a jogadores adultos de qualquer cultura. Afinal, qual de nós nunca assoprou uma fita para fazê-la funcionar, confundiu os caracteres de uma longa password ou ouviu a mãe gritar para parar de jogar?

Os melhors gêneros, as melhores ideias, tudo em um só jogo

"Enquanto que eles se matam, nós peguemos as escrição"

AI CARAMBA!!!
Milhares de fichas de fliperama depois...
Criada por Matt Groening, a série é uma paródia sobre a família de classe-média americana
ABRAHAM "ABE" JEDADIYA SIMPSON
Morador do Castelo dos Aposentados de Springfield (sim, um asilo), o vovô Simpson é um veterano de guerra que costuma contar seus feitos com um extra de absurdo e incoerência.
SEYMOR SKINNER
Diretor da Escola Elementar de Springfield, Skinner vive um romance conturbado com a professora Edna Krabappel e é tratado como criança por sua mãe, Agnes, a quem obedece cegamente (mesmo não sendo o verdadeiro Skinner, como é revelado na nona temporada).
SELMA BOUVIER E PATRICIA "PATTY" BOUVIER
As irmãs mais velhas de Margie compartilham do mesmo trabalho na Auto-Escola, estão sempre com um cigarro acesso, odeiam o Homer (ao ver Homer pelado, Patty resolveu ser gay) e são as maiores fãs de MacGyver de que se têm notícias.
Fase 1
NÃO É SEU? ENTÃO JOGUE NOS OUTROS!
Todo e qualquer pequeno objeto (vaso de flores, placa, sinalização do ponto de ônibus, bola de boliche) presente no ambiente pode ser usado/arremessado contra os inimigos.
Jewelers
Rusty Barnacle
RESTAURANT
Noiseland
VIDEO ARCADE
SPRINGFIELD
FIRE DEP
PORTA NA CARA
Cuidado com as portas, pois os lojistas adoram abri-las com toda a força quando seu personagem está por perto. Babacas!!!
1. Smithers rouba um diamante para o Sr. Burns, mas Maggie pega a joia, a faz de chupeta e acaba sequestrada pelos assaltantes. Por que raios o homem mais rico da cidade precisa roubar um diamante? Como o Smithers não foi capaz de roubar um bebê? Que derrota!

The Simpsons™
The Arcade Game

Lembranças de uma época onde todas as suas fichas/mesada iam para Springfield; e Comichão e Coçadinha apontavam para você e riam de sua dor, naquele canto sujo do fliperama

Texto: Amer Houchaimi **Cenários: Gilsomar Livramento**

Houve um tempo em que eu era um jovem rapaz que saltitava de casa para escola e sonhava com um mundo melhor. Um mundo sem guerra ou reprises de *Cavaleiros do Zodíaco*. Nesses tempos, eu frequentava o Fliperama do Antero, cujo dono era um cara incrivelmente velho, de peruca e que cheirava a pão doce. Era o Antero.

Enfim, eram bons tempos em que eu torrava todo o dinheiro do pão... digo, o dinheiro que eu adquiria legalmente e sem engambelar minha mãe, em fichas, fichas e mais fichas e eu então gastava estas dezenas de fichas em um único jogo, a esperança de chegar pelo menos no primeiro chefe sem gastar trinta créditos. Eu fracassava...

Era uma época ingênua, onde olhávamos para os fliperamas e eles riam de nós, com sua dificuldade absurda projetada para comer fichas sem piedade. Hoje, os avanços tecnológicos nos permitem jogar estes mesmos games em casa e com créditos infinitos. Eu olho para os games de outrora e digo: QUEM ESTÁ RINDO AGORA, MALDITOS???

Simpsons foi um dos maiores "come-fichas" dos fliperamas e, por puro masoquismo, vamos passear por seu cenários e relembrar a dor.

RAINER WOLFCASTLE
É possível, mas não comprovado, que o chefe da primeira fase é uma versão "alternativa" do ator Rainer Wolfcastle, aquele que faz o personagem McBain e atua no filme de ação homônimo (sucesso em Springfield), que aparece pela primeira vez na segunda temporada.

MARTIN PRINCE
É o presidente da sala de aula onde estuda com Bart e Millhouse, também é o queridinho da professora. Devido a sua natureza nerd-puxa-saco-dedo-duro, também é o saco de pancadas da galera.

SHERRI E TERRI
São as gêmeas que bancam as boazinhas, mas que, quando tem uma chance de irritar alguém, principalmente se forem Bart e Lisa, se revelam duas encrenqueiras. O engraçado é que Bart tem uma "quedinha" por uma das gêmeas.

CARRO DE POLÍCIA
Só com a família reunida (no multiplayer) é possível erguer a viatura para jogá-la na cabeça dos desatentos e desafetos.

2. Aqui temos o diretor Skinner e Martin esperando no ponto de ônibus. Considerando que Skinner é um homem de altura normal, os dois mafiosos – quem são esses fulanos, afinal? – que vem na direção dele devem ter o tamanho do André o gigante.

OTTO MAN

É o motorista de ônibus (e que sempre é reprovado nas aulas de direção) contratado pela Escola Elementar de Springfield. É também um fã fervoroso de rock n' roll, guitarrista amador e está sempre de fones de ouvido. No game, Otto ganha um extra trabalhando na barraca de refrigerante, um claro sinal de que mal pago na escola.

KRUSTY

Herschel Pinkus Yerucham Krustofski, também conhecido como Krusty, o palhaço, apresentador de programa infantil líder de audiência em Springfield. Fora das telas, ele tem uma forte atração por substâncias entorpecentes (chegado em um peyote, talvez?), alcoólatra, viciado em jogos de azar, boca suja para car****, oportunista e sem a menor graça. Ele é dono da "Krusty Corporation", que fabrica e distribui uma série de produtos de baixa qualidade – uma de suas principais fontes de renda, única explicação que o torna um dos habitantes ricos de Springfield.

DR. MARVIN MONROE

O psiquiatra que tentou, em vários momentos, ajudar a família Simpson – causando o efeito contrário em certas ocasiões. Era um personagem importante na série, mas depois desapareceu e nos fez achar que tinha morrido (estava apenas muito doente, fato que o manteve afastado da série por aproximadamente quatorze temporadas. O que ele esteve fazendo? Melhor não saber.

Esta cena foi proibida em dezoito países, oito cidades, quatro municípios, cinco distritos e dois vilarejos

01. O cemitério Springfield é uma área muito vasta, mas que tem muito pouco a ser visto. Um desperdício de espaço, em outras palavras. E os vilões tiveram a ideia imbecil de amarrar os fantasmas nas árvores. Como eles podem ser uma ameaça se nem tem liberdade para ir ao banheiro na hora do aperto?

CHEFE

Enfim, os mafiosos que estão acobertando o roubo do diamante. A melhor tática é ficar pulando de um lado para o outro, ao mesmo tempo em que ataca. Tome cuidado apenas com os socos do grandão.

BOLA DE NEVE II

A primeira Bola de Neve, gata da Lisa, morreu. Bola de Neve II está sempre se limpando e regurgitando enormes bolas de pelo. Aliás, é incrível a facilidade que os bichos de estimação de Lisa morrem, não?

01. E eis que aparece a outra gêmea que não temos como identificar. Mas é válido a mesma informação dada na primeira fase: quando o game é jogado por duas ou mais pessoas, Sherri e Terri aparecem juntas.

CHEFE

Para um parque de diversões do Krusty, nada mais justo (ou não) do que um balão palhaço como chefe. Assim como no chefe anterior, a regra é pular em diagonal com ataques aéreos, evitando as investidas contra o chão quando o balão palhaço se inflar. Evite passar junto às mãos do inimigo também.

OS MAFIOSOS

Acerte os dois mafiosos para evitar que chamem muitos bandidos, e cuidado com os caras das xícaras giratórias. Preste atenção nas sombras das xícaras, quando saem do brinquedo, para evitar ser atingido.

GORILA

Não passe perto do gorila ou vai tomar um tapão. Evite passar junto da grade do urso mais ao lado. Aliás, se Maggie estivesse em cena, certamente ela seria capaz de deter o urso, usando uma chupeta. Com certeza é a pessoa mais capaz da família Simpson.

MILHOUSE MUSSOLINI JAIRO VAN HOUTEN

Ele se mete em confusões aleatórias, tem uma queda por Lisa e é o melhor amigo de Bart. Apesar de ter um jeitão nerd e falar italiano fluentemente, sofre de baixa autoestima e está sempre tentando bancar o cara legal, mesmo que não leve muito jeito com as pessoas. No game, Milhouse segura uma marreta. Veja bem, qualquer outra pessoa que estivesse segurando uma marreta enquanto mafiosos vem em sua direção, saberia o que fazer. Mas como é o Milhouse, ele ainda arranja tempo para ficar na dúvida.

Fase 3

Fase 4

MOE SZYSLAK
É um ex-boxeador e dono de um bar (Taverna do Moe). O mais incrível é que o estabelecimento é frequentado regularmente por uns quatro fregueses – geralmente os seus amigos, dentre os quais está Homer, que sempre pendura a conta –, então como diabos ele mantém um ambiente sem higiene, cerveja alemã e TV a cabo japonesa?

01. O poster alien remete muito ao game *The Simpsons: Bart vs Space Mutants*, o que é curioso, pois o jogo do Arcade e o *Space Mutants* foram feitos por empresas diferentes.

Fase 5

01. Lembremos que o Homer foi confundido com o Pé Grande uma vez e ao vermos o bicho, não é de se estranhar o porque.

NELSON MUNTZ
Ele é o segundo (depois de Sideshow Bob) maior inimigo de Bart Simpson na série animada. Ele já namorou Lisa, embora isso não tenha mudado seu modo delinquente – na escola, passa boa parte do tempo distribuindo socos e cuecão nos alunos mais fracos ou nerds. No game não fica muito claro se ele está aqui pra ajudar o Bart ou ser espancado e depois tomarmos sua arma (o estilingue). Considerando que este game é da época do início da série, podemos considerar a segunda opção.

Chup chup, chup chup chup, chup chup. Chup chup, chup chup-chup, chup... Chup chup!

02. A Konami não perdeu a chance de fazer um merchan dos seus jogos de fliperama e colocou máquinas de Alien e do jogo dos Simpsons. O que é idiota. Afinal, se alguém já está jogando o jogo dos Simpsons, não precisa de propaganda nenhuma!

SÓSIAS DE KASHMIR

No palco temos três sósias da Princesa Kashmir, dançarina que trabalhou em casas de srtiper (especialmente na Casa de Burlesco, um bordel "secreto" freqüentado por quase todos os homens) de Springfield, e dançou com Homer durante uma despedida de solteiro que o deixou mal com a Marge, quando ela viu a foto tirada por Bart.

CHEFE

Tudo bem que Barney é o vagabundo pé de cana oficial dos *Simpsons*, mas então quem diabos é esse fulano aqui? Independente de sua identidade, a batalha exige muita atenção e proximidade, mas não precisa estar no mesmo "plano" que o inimigo. Desta forma você evita os arrotos e baforadas de fogo. E seguindo a regra dos combates contra chefes, pule em diagonal, passando pelo inimigo, ao mesmo tempo em que ataca.

PISCADELA

Na cachoeira, podemos ver algumas versões do Piscadela (Blinky), o peixe de três olhos nascido da radiação da usina nuclear. Vez ou outra ele aparece em um episódio da série animada, mas nunca mais foi o foco de nenhum.

ROBERT "SIDESHOW BOB" UNDERDUNK TERWILLIGER

No início da a série animada, ele era um mero personagem recorrente e não tinha começado sua tradição semi-anual de tentar matar Bart Simpson. Robert é um cara culto que começou a surtar ao sofrer maus tratos por parte do palhaço Krusty, quando ainda trabalhava com ele interpretando o personagem "selvagem cor-de-rosa". Ele tentou incriminar Krusty, mas Bart expôs seu plano e o mandou para a prisão. Assim nasceu o psicopata favorito de Springfield, Sideshow Bob.

CHEFE

Ok, o velho esquema de pular nas diagonais, passando pelo inimigo ao mesmo tempo em que ataca, também funciona perfeitamente aqui. Fique atento quando o urso assumir posição de feto e sair rolando de um lado para o outro (saia da reta). Atenção triplicada com as pedras que caem aleatoriamente – fique atento com as sombras no chão, ou seja, fique fora do alcance delas.

Hoooooomer, o que você está fazendo vestido de astronauta e com uma foto do Tom Hanks?

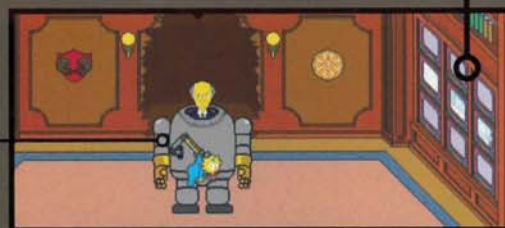
Fase 6

Fase 7

Fase 8

CHARLES MONTGOMERY BURNS

O homem mais rico, sovina, megalomaníaco e malvado de Springfield. Acredita-se que ele tenha pagado uma grande fortuna ao diabo para ter sua longevidade – mesmo sendo um velho magrelo que sequer tem forças para levantar uma xícara de café. Ele é o o responsável por esgotar seus créditos e exaurir toda a sua mesada ou salário em fichas. O fato do velho Burns precisar de um Mech pra conseguir tirar um diamante de um bebê mostra que ele realmente é muito mais chulé do que se imagina. Mas pelo menos está em melhor forma que o vovô Simpson.

Contra a primeira forma do Mech, tome cuidado com as bombas lançadas e não fique muito perto do inimigo ou tomará socos – pule nas diagonais com ataques aéreos. Quebrando as pernas do Mech, os socos ficarão mais longos, cuidado com os pequenos mísseis. Quando o Mech vier em sua forma overcraft, Burns ficará mais rápido e lançará pinças de alcance mediano (pule na diagonal e ataque), mas fique longe quando os raios laseres forem usados. É a parte mais demorada da batalha.

MAGGIE!

Quanto ao nome "Maggie" que brota das nuvens, com certeza não foi pensado pelo Homer, ou estaria soletrado "Magaggie". De qualquer jeito, você pode pegar as letras e arremessá-las contra os inimigos.

CHEFE

Essa bola de boliche gigante deve ser imaginada por Marge, que ganhou uma dessas do Homer em seu aniversário (com "Homer" escrito nela) e não ficou muito feliz com isso – homem nenhum deve dar uma bola de boliche à esposa, elas não sabem valorizar tal ato. Bom, mas essa bola é o chefe e igual aos demais chefes, aquela regra do pulo diagonal com ataque continua valendo. A ressalva, no entanto, é ficar atento quando ela usa os braços para dar socos, cria pernas para se mover rápido, usa um tentáculo para taques à longa distância e, principalmente, quando ela aumenta de tamanho. Nesses momentos, a melhor coisa a se fazer é sair do mesmo plano de ação do inimigo para contra-atacar. A tragédia aqui é que a batalha é demorada e passar sem morrer é quase impossível.

A LUA

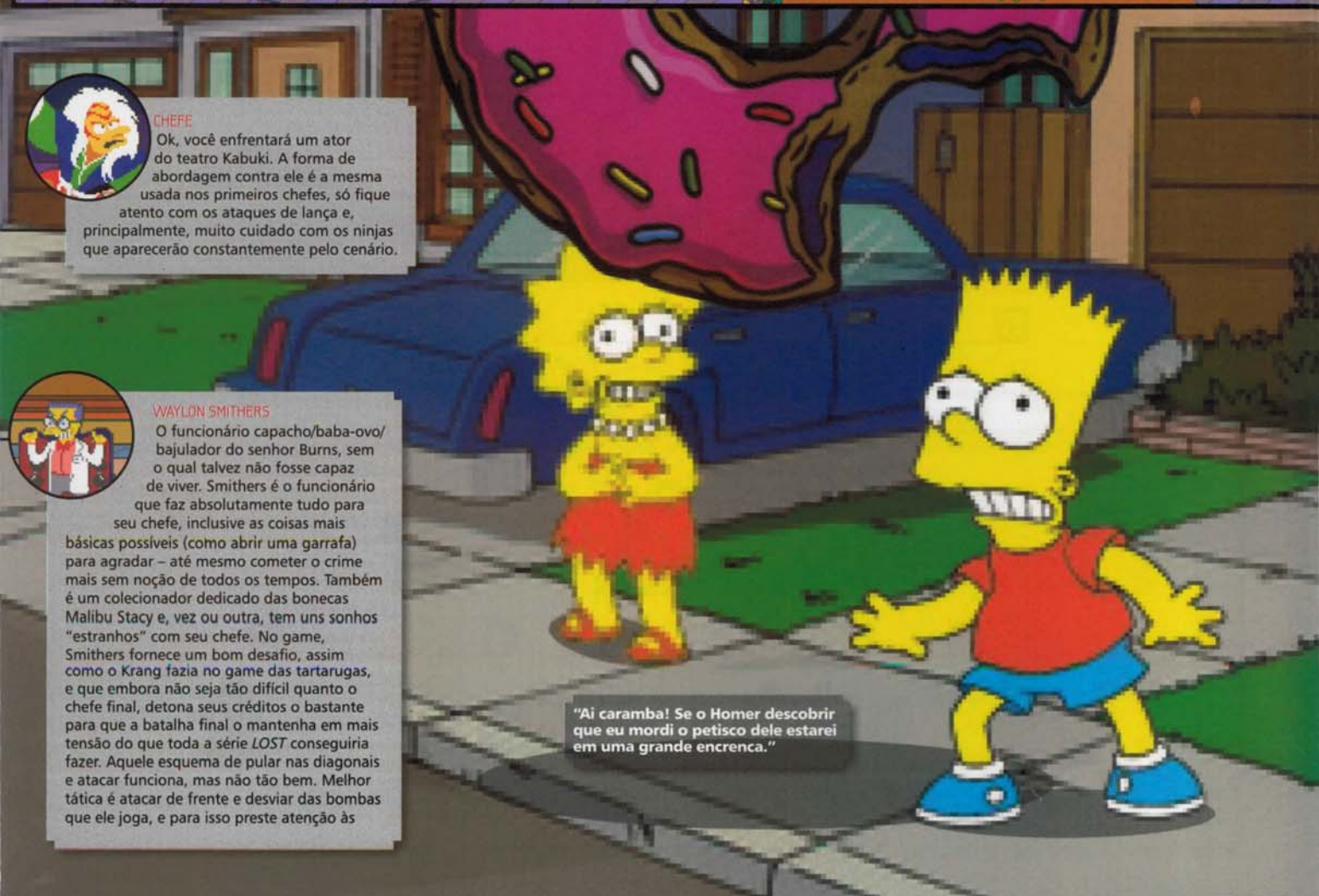
Por que raios o Krusty é a lua? Sério. Isso só prova que no início da série animada, não existiam personagens recorrentes o bastante para fazerem um personagem com mais sentido a representar a lua.

CHEFE

Ok, você enfrentará um ator do teatro Kabuki. A forma de abordagem contra ele é a mesma usada nos primeiros chefes, só fique atento com os ataques de lança e, principalmente, muito cuidado com os ninjas que aparecerão constantemente pelo cenário.

WAYLON SMITHERS

O funcionário capacho/baba-ovo/ bajulador do senhor Burns, sem o qual talvez não fosse capaz de viver. Smithers é o funcionário que faz absolutamente tudo para seu chefe, inclusive as coisas mais básicas possíveis (como abrir uma garrafa) para agradar – até mesmo cometer o crime mais sem noção de todos os tempos. Também é um colecionador dedicado das bonecas Malibu Stacy e, vez ou outra, tem uns sonhos "estranhos" com seu chefe. No game, Smithers fornece um bom desafio, assim como o Krang fazia no game das tartarugas, e que embora não seja tão difícil quanto o chefe final, detona seus créditos o bastante para que a batalha final o mantenha em mais tensão do que toda a série *LOST* conseguiria fazer. Aquele esquema de pular nas diagonais e atacar funciona, mas não tão bem. Melhor tática é atacar de frente e desviar das bombas que ele joga, e para isso preste atenção às

"Ai caramba! Se o Homer descobrir que eu mordi o petisco dele estarei em uma grande encrenca."

Lembra ou não lembra?!

Teste sua memória e responda quais são os jogos de origem destes veículos e objetos. Publicaremos as respostas no GameBlog (www.gameblog.com.br) no fim de setembro

VEÍCULOS

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....

OBJETOS

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....